

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MANIC

100

弥生

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事
『亿万年的星光』

4GB DVD光盘

2 更高质量更加还原！第十五弹 6张
人气舰娘图鉴卡补充包

1 百期纪念
河蟹子立绘
追番表垫板
特邀画师DomotoLain绘制

3 天朝原创同人海报x2
『刀剑神域』海报x1
『小林家的龙女仆』海报x1

4 河蟹子纸模

河蟹子

二次元狂热两个官方淘宝店

1店：二次元狂热直营店
2店：二次元狂热总本店

一店


二店


微店

下单官方店的好处都有啥？
~~（金坷垃……不对…）~~

快——先发货，先享阅；
赠——每单均赠好礼；
稳——无条件退换

赞，东西很好很精致，偌大的泡泡纸包着，包裹我都拆了五分钟，碗很安全
[2017-01-14 14:52:48]

不知不觉到了第99期，想起买创刊号的时候，已经是很多年前。
[2017-03-01 13:15:46]

二次元狂热官方微博

专注冷笑话和奇怪萌点

偶尔的八卦新闻
偶尔的科普研究
偶尔的卖萌开车
~~（PIA！没有发车）~~



二次元狂热官方网站

2DM自建的新闻资讯社区交流站
○读者俱乐部
○河蟹子的小黑屋
○河蟹子的相谈室（空调有）







二次元狂热官方微信

作为河蟹子最常出没的地方，这里每日提供最新的二次元简讯，周末更是有长篇连载带你了解ACG背后深层的故事。当然最关键的当然是可以近距离调戏河蟹子~！



2DM品牌跨平台战略强袭

二次元狂热



本期封面作者：莫里安
本期封底作者：Dinyc

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、文句、Haru
美术：塔里、小茧、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



Contents

*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看



河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言
3，进入官网论坛 http://2dmacg.com 发帖

在写下本期详谈室文字之前，我忽然智商下线了一会，翻出创刊号想看看当年的详谈室是怎样写的，然而翻开了那本9年前的杂志时，一拍脑瓜笑了出来——第一期哪来的回函呢？果然时间的流逝会让人忘却，不过也好，正好重温了如今早就多次改版变化的初始《二次元狂热》的样子。如果你手头也有，那么翻开这一页时，请和我一样，重新找回那最初的感动吧！

……………… jedi



100 封面封底作者：Magic Xiang（pixivID=1549561）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



[回函抽奖活动]



本期由深陷催稿之苦不能自拔的河蟹子抽出的中奖者为 Softelephant 同学，恭喜！请回复我们的邮箱以便及时寄送奖品～第一百期特别抽奖奖品为 E2046 提供的『舰队收藏－岛风』PVC 手办。老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式）

也欢迎大家通过以下方式与我们互动哦～
QQ 群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：二次元狂热

[寄语选登]

Lithromantic 高二

如果我运气好的话，这封回函会出现在 100 期，如果我运气不好的话，我将会在 99 期上看到它。

话说一直不清楚《二次元狂热》的截稿日期是什么时候呢，学校的书店大概在每个月的下旬才能看到。。。都等得好心焦

快要 100 期了，先在这里祝《二次元狂热》八岁零四个月（雾）生日快乐，祝越办越好，粉丝越来越多了。

：看来这次的你运气不错，能登在这么有意义的第 100 期～！截稿日子什么的那就要看作者和印厂的心情了～这位读者记河蟹子的生日比我自己都清楚甚是感动，谢谢你的祝福也请继续陪伴我们走下去～！

夏目 ♂ 24 岁 河北邯郸 QQ/mail 359869326

第一次买 2DM，还是在学校里。一转眼已经成为每天奔波的大叔了。还记得购买的第一本是龙骑士 07 的特刊，至今依然收藏在家中，之后便一发不可收拾。这么多年，许多一直在追的 ACG 刊物都淡出了视野，只有 2DM 依然在坚持着，亲身参与过之后才能体会到这其中的辛苦。对于一个东方爱好者来说，这份坚持更加意义非凡。我为自己能成为这份事业的一份子而自豪，也希望 2DM 能走出更精彩的明天。（编辑大大们一定都要注意身体呀）

此外，也希望能有更多的人关注东方 project、关注 2DM 的东方专区哦（期待(^з^)-☆）

：噫！作者发回函什么的太诈了，我们可是不会黑箱抽奖的哦！也鼓励读者们尝试投稿～

发哥 (｡･`ω´･｡)

99期就快要出了吧，这么说三月底就能看到100期了，真是历史性的一刻呢！

请务必让我出现在第100期上，另外麻烦告诉总司，私は彼女が好きです....（有些害羞还是用机翻的日语好了）

祝《二次元狂热》，大卖大火，我会一直支持你，愿河蟹子永远十七岁呦～

：感谢支持～河蟹子就是永远十七岁哒呦～另外看来这位同学所在地区有一个月的发行时差呢……不过还是顺利到达100期了哟～

PS：等等……河蟹子是不是被虐狗了？

清秋夜雨 男 高中生 QQ/mail 541900377

咱是一届高三狗……然而最近沉迷废狗这怎么解……马上就要高考了感觉有点方，求一点有关的指点之类的……或者和复习有关的策略啥的……

：等等&……高三沉迷废狗，麻吉牙掰库乃？比起复习策略，还是先把手机掰了吧……

正经的说，要这样想：考上好大学，就有机会赚更多钱，就有更多的钱来课金，就能变得更强，不对……

当然，还是祝高考顺利啦～

秋叶

与二次元狂热的相遇是在大学时代，在从高中时开始每期必买的动画基地上看到了二次元狂热的广告，疯狂找遍了学校里的书报亭也没有找到这本新杂志。不甘心的我只能求助淘宝，方才得以入手。那时候因为动画基地的CD经常收藏东方的同人音乐，我刚刚成为一个东方同人音乐的爱好者，而彼时创刊号的东方入门特辑正是让我疯狂搜寻这本杂志的原因，读罢，我也正式陷入了东方这个大坑，顺便拉了学校动漫社团的好基友下水。

没过几个月，在某一期杂志上发现了招募校对志愿者的广告，而且发现杂志社离学校只有一公里，于是火速给杂志主编jedi发了一封电子邮件，就这样成功打入了狂热编辑部。第一次去编辑部，发现编辑部并不是想象中的大场面，传说中的主编jedi大神也并不是想象中的OTAKU像，戴着眼镜文质彬彬的模样更像是一个平常的白领，于是紧张的心情迅速平复，顺利地完成了第一次的校对工作。凡事有了开头，之后也就顺理成章了，在编辑部从校对志愿者开始，后来又完成了暑期实习，之后参与编辑东方增刊，到最后全权负责狂热主刊的编辑工作。我很庆幸自己人生最初的工作做了自己想要做的事，与二次元狂热的邂逅对我来说是一件幸福的事。

遥想当初刚刚加入狂热编辑部的时候，大家最常开的玩笑就是不知河蟹子啥时候会被和谐。在工作群里jedi的口头禅也是如果这本杂志撑过了两周年，我就带大家去东×哈皮。结果现在东×已经没落了，狂热倒是要迎来100期了，真是可喜可贺。

祝愿狂热越办越好，不管是继续做杂志还是转型做网媒，都能给读者们带来有深度的内容，让更多的人能为二次元而狂热。

如月千华

在微博或是贴吧，经常见到有读者说，2DM不如以前了有深度，文章质量不如以前，稿子没有以前好看之类的评论。在2DM担任执行主编大约4个年头，我经常反思这个问题，也时刻在注意将每期文章的质量维持在一定的水平线上，而多年以来2DM的作者阵容也并没有发生太大变化，因此我可以断定，除了一些客观条件造成的因素（譬如GALGAME市场衰退，佳作减少，可以挖掘的东西也变少，而我们为了保持每期整体水平，已经有意减少了GALGAME类别稿子的占比），2DM本身含金量并没有明显下滑。

那么为什么有读者认为不如以前？这就跟总是有人觉得“还是以前好”，“美好都在过去”一样，从心理学的角度来说，这可能是因为记忆偏差（memory bias），人们错误地把某个时代里最顶级的东西当作是这个时代的平均水准；也可能是错误归因（misattribution），大家因为感情的归属而无意识间美化了过去；还可能是自我情绪调节的机制（self-regulation），通过怀旧来缓解现在的压力。或许每个人的原因不同，但我认为，对于我们来说更重要的是，2DM维持了一定水平，但读者却在成长。对于这一点，比我身也是感同身受的——我在读中学的时候，看着JEDI制作的杂志，那个年代甚至觉得卷首语都全是信息量，但我现在再去看同样的东西，必然感受是不一样的。读者通过2DM逐渐成长，并最终从2DM毕业。读者的成长，对于杂志的编辑来说，虽然难免会有一些悲伤，但也算是一件让人欣慰的事。

2015年初，日本著名的GALGAME杂志『电击姬』停刊，虽然几乎所有人都在感叹市场萧条，但在休刊公告里电击姬编辑部写到的这样一句话：随着近年网络媒体的极速发展，电击姬已经结束了自己的历史的使命。

这“使命”二字，却让我肃然起敬。

的确，不管是因为纸媒的寿命，还是读者们逐渐毕业，2DM或许也有结束自己使命的一天。但是我们作为曾经与2DM一起成长起来的制作者，即使在今天这样一个难以言喻的大环境里，我们也会尽力履行这份“使命”，直到读者不再需要我们，为止。

李桐舟 男 高中生

加油吧！河蟹子！！！（感觉没奈亚子有气势。。）

：呜！Nya！世界已完蛋～

张淦 男 学生党

新鲜血液，买了一年份的终于在第二本99刊后面买了移动光驱，喜欢这个杂志，希望2DM越办越好，特别是音乐推荐还有文章深度不仅有共鸣还有折服，在这个处处说二次元粉却连轻改都不知道是什么的时代，突然发现这本杂志真是太好了！

100期纪念刊时刻准备购买啦HHH。吐个苦水好了（我转到一个支付宝上那个是早期我买东西用的，因为买了很多的东西了也忘记换，结果支付宝出台一个不绑定银行卡就不能余额支付的政策，里面还有300多RGG，最重要的是我的会员卡9.0折呢嘤嘤嘤，今后就换淘宝账号了，学生党表示你们支付宝不给我发个短信提示一下吗？！气气气）

：欢迎新血～如果能拿去传教就好啦。至于账号……摸摸……毕竟现代社会的便利也是有代价的啊……等到能办银行卡的时候再找回去吧。

Faustus 男

二次元狂热编辑部：虽然已经过年很久了，但是开头还是想祝各位鸡年大吉，吧?

从第一次买二次元狂热杂志至今已经过了五年，现在还很清晰的记得高中时每天睡前看一些 2DM 文章的感觉。一直以来我都觉得杂志上对于当前热门的 ACG 咨询有到位的介绍，现在公众号的推送消息就更及时了，杂志上的文章也不乏对优秀 ACG 作品内容深刻的解读，接下来的日子里也希望 2DM 能够继续为大家提供这些优秀的内容。我因为也经常逛名作之壁吧，所以感觉现在的动画销售可能在近期会发生转变，希望亲们有余力的话也可以针对这方面做一些文章。

谢谢各位，另外求河蟹子私房。

: 私房没有！确实现在圆盘销量越来越不能代表作品名气和影响力了，也就是 11 区这样封闭的加拉帕戈斯现象聚合物才去年才开始全面投入网络放送和销售。

古琨渤 男 学生 QQ/mail 2335639745

雷蕾电蕾最可爱啦！！！满分 终于找到值得一直追的杂志了！

胖次是什么味道的 QWQ

: 听你说话死宅的口气……你是舰狗吧！要知耻！知耻！

ps：河蟹子也很喜欢舔上期的六驱队海报

日月 男

其实，老夫刚开始追狂热的时候，就是因为看了狂热这两个字。老夫当时就想狂热狂热疯狂热爱吗，对吧。与老夫的身份很配呀。于是拿起来细细观看。咦，舰娘。我去，初音。呵呵呵，买了买了。然后大家就都懂的啦～嗯，希望狂热能出一点舰娘和初音的纸模什么的。对了祝二次元狂热越办越好～

:：感谢～不过，舰娘纸模这两年一直有啊【/w\】……不如说已经有读者抱怨舰娘纸模太多了

白石

不知道还有没有人记得，我是 2DM 的前编辑白石。从 30 几期开始担任编辑，去年因为个人原因离开还没找到机会和大家道别，能借 100 期这次机会与大家再见还是颇让人感伤的一件事。每期从内容的策划到印刷厂送来的第一本样书，做杂志真的是很有成就感的工作。从小众文化到如今的内容产业的"泛二次元"化，从人手一本杂志的时代到纸媒体生存空间越来越小，这些年也在行业内切身体会着二次元环境和实体杂志地位的变化。而 2DM 始终坚守着初心，为喜爱着二次元文化的 otaku 们做一本属于我们自己的杂志。这从来都不是件容易的事情，但对 2DM 的大家来说却也是自然而然的事情。

100 期的达成，感谢一直以来所有的作者和编辑们，也感谢这些年来每一位支持杂志的读者，这是属于所有人的成果。

100 期是过去的成功，也是一个新的开始。未来无从可知，无论《二次元狂热》将来会以什么样的形式存在，她永远是我人生中最不可替代的经历。如果她伴你成长过，亦或你仍愿意伴她成长，请继续支持《二次元狂热》吧。

稗田

从第一期到第一百期，从读者变成校对员，从校对变成编辑。因为家庭关系，一直对文化历史和出版非常感兴趣，虽然因为中二，为了逃避父母的阴影，没有选择相关的专业进行学习，但是最后还是阴差阳错地走进了这个行业，而且是最感兴趣的主题的杂志。至今回顾走过的历程，仍然觉得简直就像是梦幻般的故事。

给样刊打包时的汗水、

下印厂时刺鼻的油墨味、

为稿件选题争执时的脑子激烈、

看到读者回函时的感动、

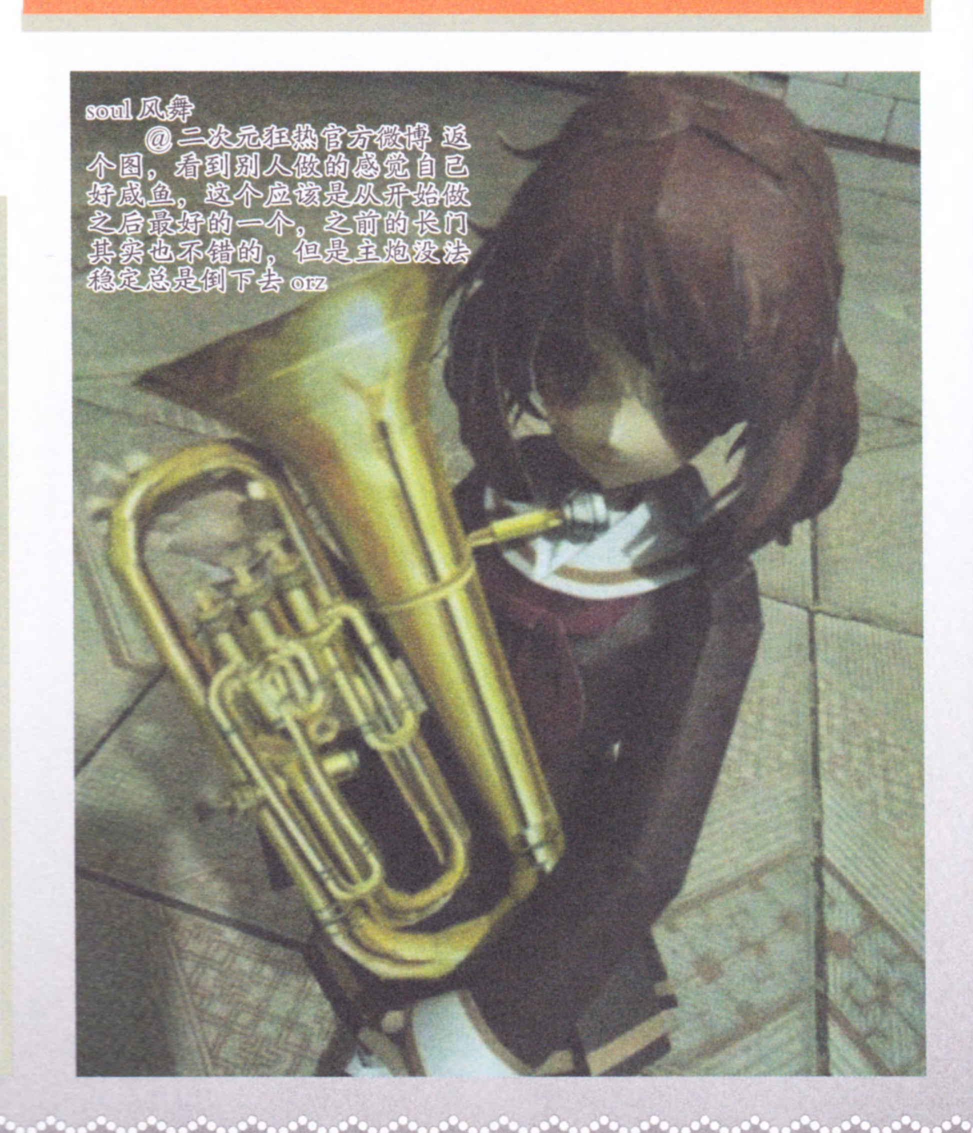
出刊日加班后的星空、

还在最初的编辑部校对里赶上了 jedi 大大的生日，吃到的蛋糕。

这一切有苦有乐的记忆都是人生中最珍贵的宝物。

成长时期见证了纸媒最辉煌的时代，也见证了二次元文化从真正的小受众群的亚文化成长为一种"主流"。其中感触最深的就是读者也在成长，进入这个团体，扛起编辑的责任后，能否将二次元狂热带进下一个一百期呢？就成为了最主要的压力。不过只要还有读者说，因为看了杂志，对作品更加喜爱了，我们的工作就有了意义，就还会坚持下去。

ps：据说 jedi 大大最早是想把 2DM 做成二次元界的男人装，但是从回函反应，大家比起福利还是更注重文章质量呢，要做男人装，最后做成了参考消息什么的 www 不过比起曾经激烈讨论作品的动漫群，变成了养生群和养娃群……这还算是不错的吧？（笑



soul 风舞

@二次元狂热官方微博 返个图，看到别人做的感觉自己好咸鱼，这个应该是从开始做之后最好的一个，之前的长门其实也不错的，但是主炮没法稳定总是倒下去 orz



ID猜【河蟹子，我的夕立可以上2dm吗？】



做好啦@二次元狂热官方微博 返个图
LBB葬子

宅收藏

『Free!』七濑遥 & 橘真琴手办组合

出品：Alter　　　　价格：14800 日元

上一季『冰上的尤里』的大卖再次验证了腐女消费力的强大。同样是运动系的女性作品，京都出品的『Free!』虽然距离最后一部剧场版的公映也已经过去一年多，但周边的购买热度还在持续。这款遥和真琴的双人手办造型不禁又让人脑洞大开，角色衣服和头发带着水中浮游的柔软感，双臂张开的真琴好像即刻就要将遨游姿态的遥拥入怀中……嗯好看。预定 9 月发售，Alter 中国官网已经开订，作为 A 的手办两只 850 的价格不得不说算是良心了。

















"美少女 × 机械"系列模型

出品：寿屋　　　　价格：4800 日元

"美少女 × 机械"系列是寿屋出品，以少女和机械为主题的组装模型，在喜欢给美少女穿上装甲的模型爱好者中有不小的人气。最新款的系列第 4 弹是一名装备铳枪的少女，人设和机设分别为黑星红白和柳濑敬之。模型的可动性和配件都十分丰富，通过着脱身上的装甲可以切换为武装模式和素体模式，满足玩家不同露出度的玩法喜好。系列之间不同模型的武器、肢体等配件都可以并用，可玩度很高。此款预定 7 月发售。

『Fate/Grand Order』官漫盒蛋

出品：GoodSmile　价格：未定

看到这套盒蛋的第一反应一定是哈哈哈这实在太有趣了…虽然之前咕哒子推出的黏土人也附带这套漫画表情，但这套盒蛋的生动程度远胜黏土，魔性洗脑宛如智障，而且共有6个角色！比起在游戏里课的金来说，盒蛋的钱算不了什么。



『兽娘动物园』宅T

出品：COSPA　价格：2900日元

『兽娘动物园』是本季新番中意料之外的霸权作品，乍看画面粗糙题材幼稚一开始并没有受到太多关注，但越看越中毒逐渐变成了11区动画宅之间的话题作品，甚至引发了集体去动物园参观薮猫的热潮……二次元服饰品牌Cospa在第一时间推出了『兽娘动物园』主题的T恤、卫衣和购物袋等周边。如果路上看到有人穿，不用猜，这一定是个很深的死宅。

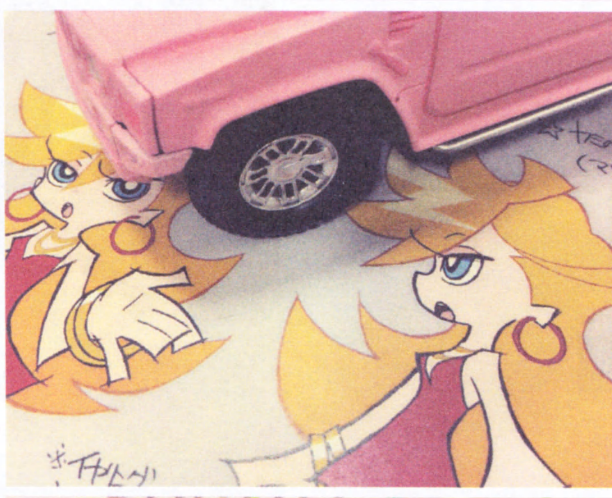






【アナーキー・ストッキングの緊縛ストライプ】







『吊带袜天使』主题cafe

出品：GAINAX　价格：–

之前吊人胃口的『吊带袜天使』主题cafe新企划如今终于公开，不是续作实在是太可惜了。主题cafe于3月3日到5月7日限定营业，届时店内将贩卖PSG主题的各种周边及美食等。比较特别的是店内的食物并不能用现金直接购买，而且需要兑换成"天堂币"来购买，天堂币一共三种每枚700日元。菜单上标注的价格都是天堂币单位，而没有花完的天堂币可以带回家……





舰娘大淀望月眼镜

出品：COSPA　价格：8300日元

COSPA出品的周边很注重实用性，不管是宅T还是cos用品有很多都很适合日常穿戴，从二次元角色身上挖掘可以商品化的物件也是他们的一个专长。这两款眼镜出自大淀和望月，虽然看上去并不宅，实际可是经过对人设考据之后的完美还原。方形红色半框和黑色圆形金属框的样式，正适合望月的没干劲和大淀认真冷静的性格特点。此外镜架脚部加入了激光雕刻的舰娘主题要素，唯有这里能看得出是件宅物了。





■ 文/windchaos ■ 责编/稗田、haruhi ■ 美编/小茧



珈百璃的堕落

Staff

原作：うかみ
监督：太田雅彦
动画制作：动画工房

Cast

天真·珈百璃·怀特：富田美忧
月乃濑·薇奈特·艾普利尔：大西沙织
胡泽桃·撒塔妮亚·麦克威尔：大空直美
白羽·菈菲尔·恩兹沃斯：花泽香菜

『珈百璃的堕落』是本季一部非常欢乐的百合向动画，原作于2013年在『Comic电击大王』连载至今，讲述了一位天使学园首席天使来到人间后，沉迷网游成为“废人”的故事，作品中天使与恶魔表现出的各种反差萌让人捧腹。监督太田雅彦曾监督过『干物妹！小埋』、『摇曳百合』等人气动画，在本作中的表现依旧让人忍俊，在搞笑动画众多的本季，『珈百璃的堕落』依旧是不容错过的一部。



为美好的世界献上祝福！2

Staff

原作：暁なつめ
监督：金崎贵臣
动画制作：Sutdio DEEN

Cast

佐藤和真：福岛润
阿库娅：雨宫天
惠惠：高桥李依
达克妮斯：茅野爱衣

『美好世界』第一季成功定义了智障的颜色，可谓轻小说改编的一股清流，画面崩出水平崩出风格。在第二季中保留了第一季制作原班人马，四人智障组的异世界冒险之旅在保持上一季搞笑风格的同时，就连画面的崩坏程度也与上一季相比有过之而无不及，似乎制作是刻意为了作画崩坏而崩坏，不过如果哪天智障女神不崩的话，反而总觉得缺少了点韵味。可惜的在于本季依旧只有10话，肯定又让人有种不够看的感觉。



偶像事变

Staff

原作：MAGES.
监督：吉田大辅
音乐：立山秋航
动画制作：MAPPA、VOLN

Cast

星菜夏月：八岛沙罗罗
鬼丸静：渕上舞
近堂幸惠：上田丽奈
不动瑞希：Lynn

之前曾为大家介绍过这款游戏的手游，而MAGES.原作的这部动画也是『偶像事变』整个跨平台企划中的一部分，很明显MAGES.想要复制『LoveLive!』或是『偶像大师』的偶像奇迹。将偶像与政治结合在一起的剧情可能并不能戳中国人的神经，不过MAPPA、VOLN的制作让本作成为了一部作画质量上乘的偶像动画。声优方面明显是想捧红一批年轻声优，不过也能看到类似久保由利香这样熟悉的面孔。作为一个新的偶像企划，在纷乱的偶像战国本作能否成功呢？



BanG Dream!

Staff

原作：ISSEN
监督：大槻敦史
动画制作：ISSEN&XEBEC

Cast

户山香澄：爱美
花园妙：大冢纱英
牛込里美：西本里美
山吹沙绫：大桥彩香
市谷有咲：伊藤彩沙

本季又一部偶像动画，同样也是一个动画联动手游的跨平台企划，企划由OLM和武士道共同发起，武士道就是LoveLive!手游每次开头跳出的那个LOGO，看来武士道也想自己再复制一棵自家新的摇钱树出来。『BanG Dream!』尽管又是一部偶像动画，却着力于乐队这个题材，剧情十分主流王道。真人Live目前已经准备举办第四次，手游也开始预约了，作为一个王道的偶像企划，有武士道这个金主在背后力推，或许在日本会成为一个新的流行。

飙速宅男 NEW GENERATION



Staff

原作：渡边航
监督：锅岛修
动画制作：TMSEntertainment

Cast

小野田坂道：山下大辉
今泉俊辅：鸟海浩辅
鸣子章吉：福山润

人气自行车动画『飙速宅男』终于迎来了动画第三季，第三季标题名为『新世代』，本季也是过渡的一季。在本季中，三年生们全部引退，总北高中在新队长的带领下面对新的挑战。同样箱根也有新的角色出场，在新的强敌面前，总北的二年级和一年级生能够成长到什么程度，接过前辈们的衣钵实在是让人期待。新世代也是新的一年Inter High的铺垫，更让人期待这些角色们在新的一年比赛中的精彩表现。相信只要追过前两季的观众一定不会错过本季。

小林家的龙女仆



Staff

原作：酷教信徒
监督：武本康弘
角色设计：门胁未来
动画制作：京都动画

Cast

小林：田村睦心
托尔：桑原由气
康娜：长绳麻理亚

京都动画本季选择了这样一部搞笑漫画进行改编，实在让人始料未及。『小林家的女仆龙』以女仆+龙作为卖点，女仆龙的笨拙日常与异种交流间展现出了一幕幕轻松搞笑的轻喜剧。京都动画与武本康弘的组合对于这类搞笑动画的拿捏十分熟练，动画的质量也相当安定。五只龙各自都有各自的萌点，不过作为一部搞笑动画，本作的笑点的电波不是很好get，对不上波长有些笑点会觉得很冷。在搞笑动画不算少的本季，本作定位实在有些尴尬。

昭和元禄落语心中 ～助六再临篇～



Staff

原作：云田晴子
监督：畠山守
系列构成：熊谷纯
动画制作：Studio DEEN

Cast

与太郎（三代目有乐亭助六）：关智一
小夏：小林优
八代目有乐亭八云：石田彰

『昭和元禄落语心中』也迎来了第二季，看着八云已经步入耄耋之年让人感慨时代的变迁。『昭和元禄』就是这样一部充满时代感的动画，通过落语的变化来记录整个昭和时代的发展。本季中助六传承到了三代目，从副标题也能看出本季以新一代助六作为主角，不但沿袭了前代的名字，同样继承了前代的感情纠葛以及复杂的人物关系。各种落语段子让观众沉浸在声优的演技之中，让观众深深爱上日本的这项传统技艺。

Hand Shakers



Staff

原案：GoHands
监督：铃木信吾、金泽洪充
动画制作：GoHands

Cast

高槻手纲：斋藤壮马
芥川小代理：诸星堇
槙原长政：森久保祥太郎
北条璃璃：茅野爱衣

作为一部原创动画，『Hand Shakers』最大的特点在于大胆的用色让人想到了GoHands的另一部动画『K』，同时这种色彩风格也成了很多观众追番或弃番的理由。作为一部原创动画，最大的卖点在于男女组合配对间的角色战斗、战斗时那锁链枷锁缠绕下的禁断风格以及妹子们娇喘的声线。本作声优中不乏诸星堇、茅野爱衣和政委，听这些大牌声优娇喘似乎成了追本作最大的动力。本作整体充满了奇幻中二风格，不排斥这种风格的话可以拿来当做卖肉战斗爽片来看。▲



如果10年前有个人跟我说，10年后你还是单身，火纹的新作是一款手机游戏，我一定会觉得说这话的人是个神经病。而10年后这些都成真了，火纹手游上线第一天全球玩家就一共课金了290万美金让自己的角色阵容抽的更强一些……面对这样的游戏，除了每天打开手机深陷其中我们还有什么选择？

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 如月千华、Haru ■ 美编 / 三白

火焰纹章：英雄

游戏原名：ファイアーエムブレム ヒーローズ
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：战棋策略
开发厂商：任天堂
收费方式：道具收费
下载地址：https://fire-emblem-heroes.com/en/

MOBILEGAME


iOS



Android





在『超级马里奥』之后，『火焰纹章』系列终于也手游化了，天国的聪哥在天之灵……作为一款手游，『火焰纹章：英雄』简化了许多玩法，让一盘游戏可以在5分钟内搞定，并且沿用了最新作角色死后可以复活的设定，好在游戏没用课金复活的设定……游戏中玩家可以派出4名角色，属性相克也简化成了三种颜色相克+远程克飞行这样的设定，不过在没有抽到很imba的角色的时候还是非常考验玩家的脑细胞的。

抽卡方面5星掉率还算挺良心，低等级卡20级之后可以觉醒提升星级，所需的材料需要打每天的特殊副本以及玩家对战排位，4星升5星所需的材料数量还是非常巨大的，但也并非刷不动的水平。

角色成长方面抛弃了原先系列特有的随机数，升级提升的都是固定数值，玩家也可以通过刷塔获得的宝石作为狗粮快速提升板凳角色的等级。每个角色都有各自的特技，需要在战斗中获得的SP来开启新的技能，技能包含大量的BUFF以及各种自动技能，而很多角色4星与5星的强度差别就在技能的imba程度上，当开启各种援护辅助技能后这个游戏才算刚刚开始。

截止到截稿时，目前『火焰纹章：英雄』的主线刚开到第9章，相信有1张5星初始的玩家应该都能很顺利推完主线，而相信接下来的各种特殊任务以及玩家之间的PK，这个会比主线有意思的多。斗技场中玩家的PK，如果拥有特定角色的话仅仅会提升结算时分数BOUNS，并不会直接影响两方的战斗力，这点上平衡做的还算不错至少不像很多手游没有活动倍卡就没办法打竞技场。

既然游戏名称为『火焰纹章：英雄』，可以看出目前登场的系列角色也只是系列中很小的一部分，相信随着游戏版本的更新系列的各种名角色也会不断陆续登场，看着系列的经典角色关公战秦琼讨论哪个角色更强，也是本作的一大乐趣。

作为任天堂第一款需要课金抽卡的游戏（宝可梦是买道具，马里奥是一次收费买关卡），『火焰纹章：英雄』至少目前看来不课金也能很愉快的玩下去，至于任天堂会不会成为下一个手游大厂，这个就不好说了。



古坂太郎 PPAP Run！

游戏原名：ピコ太郎 PPAP ラン！
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：跑酷
开发厂商：Nobollel Inc.
收费方式：免费
下载地址：http://avex.jp/pikotaro/

MOBILEGAME


iOS


Android



I have a pen~I have an apple~ 相信看了今年红白歌会一定被古板太郎的这首『PPAP』洗脑了。简单魔性的歌词，以及洗脑的旋律，在红白歌会上更是以一首『欢乐颂』版本的『PPAP』把前来的哥斯拉都打败了。而这首在去年年底爆红网络的歌曲『PPAP』竟然出手游了，一旦下载了这款游戏，就再次回想起被『PPAP』旋律洗脑的恐怖。

游戏的玩法十分简单，作为一款跑酷游戏，『PPAP Run!』的玩法很简单，但又可以说操作难度极高。游戏一共两个按键，一个是跳跃一个是拳击，玩家通过这两个按键来打败更多的apple 和 pineapple。不过，在游戏中敌人是分为上下两层的，如果玩家操作古板太郎跳跃在空中时再按下跳跃键的话，古板太郎就会做出类似向下“千斤顶”的动作，如果这时砸中底下的 apple 或者 pineapple 的话，古板太郎就会弹到更高的半空中，这时玩家就能按攻击键来攻击上层的 apple 和 pineapple。因为古板太郎只有在跳跃在空中的时候，才能使用攻击技能，攻击又带一段小浮空，因此尽管只有两个按键实际玩起来因为严格的判定和操作难度还是十分鬼畜的。





在达到一定的分数古板太郎合成了 PPAP 之后，就会进入 pen-pineapple-apple-pen 的无敌模式，这个时候就是刷分的好时候。听着古板太郎一般长着 apple pineapple 一般玩着操作难度如此高的鬼畜跑酷，实在是有种又被洗脑的感觉。

怒首领蜂 Unlimited

游戏原名：怒首领蜂 Unlimited
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：STG
收费方式：道具收费
开发厂商：MOBIRIX
官网下载：https://www.facebook.com/mobirixplayen

MOBILEGAME


iOS


Android





相信对于 STG 游戏类型的爱好者来说，『怒首领蜂』这个系列一定耳熟能详。家用机上的这款 STG 游戏系列以一贯的高难度弹幕，赢得了很多核心 STG 爱好者的青眯。而这次的『怒首领蜂 unlimited』则是系列第二次手游化。

作为一款手机上的 STG，游戏对于操作进行了大幅简化，单手即可滑动屏幕移动飞机，而“放保险”的设定也被简化为了点击飞机即可完成操作。游戏一盘时间控制在 5 分钟之内，没关都有倒计时限制玩家必须不断提升分数来延长倒计时的时间。游戏的难度尽管可以选择，不过还是完美继承了『怒首领蜂』系列的高难度，弹幕加上多层贴图的背景让人稍不留意就一命呜呼。

课金点方面游戏毫不含糊，基本上玩家通过游戏里可以获得的金币可以对机体进行的升级非常有限，绝大多数都需要课金购买。无论是新的机体还是机体各种能力的解锁，都需要课金购买。而对于『怒首领蜂』这个超高难度的 STG 来说，不升级机体稍微打两关就有种自虐的感觉，当然相信不课金挑战的玩家也不在少数。



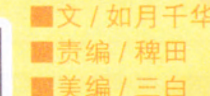
作为一款经典的 STG 再度手游化，反正不课金也能玩让我们享受一下不课金下的地狱难度吧。▲



方糖社子品牌QUINCE SOFT之处女作是双六！？

『もののあはれは彩の頃』

■文 / 如月千华
■责编 / 稗田
■美编 / 三白





STORY



INFO

作品名：もののあはれは彩の頃。	原画：ななろば華
中文暂译：物哀就在秋彩时	剧本：冬茜トム
出品：QUINCE SOFT	发售日：2017年7月28日

故事的主人公东云晓是一个兴趣为占卜的平凡学生，所属只有自己一个人的占卜研究会，会把迷信和风水当真。因为喝康师傅开中再来一瓶，走在路上也会跟美女撞在一起之类的小事，他自称是“稀世的幸运男孩”，不过实际上只是他看问题特别积极而已。

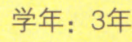
通过投骰子得出的数字为步数，在地图上前进，最先达到终点的人为胜——这就是日本人无人不知的游戏——双六。

某一天晓睁开眼睛发现自己失去了记忆，并且自己身处一个像双六一样扔骰子决定下一步前往哪里的“双六世界“。他在那里他结识了几位与他经历相似的少女，他们都作为游戏的棋子被召唤到那里，并且被赋予每个人不同的被称为“戒”的特殊能力。

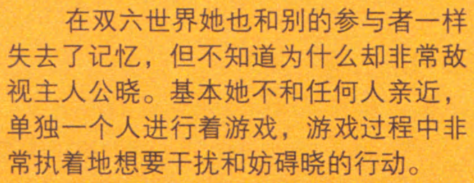
少女们有的现实里也认识晓，但在双六世界双方都不记得对方。只有在双六中获得胜利，才能恢复全部的记忆并回到现实世界。为了能够回到现实，众人投入了这场比试，然而随着游戏的展开，关于现实的记忆也开始一点点苏醒……



Nonomiya Kyuka 野野宫 京枫



学年：3年
身高：164cm
三围：B83（B）/ W64/ H86
生日：10月22日
血型：B



在双六世界她也和别的参与者一样失去了记忆，但不知道为什么却非常敌视主人公晓。基本她不和任何人亲近，单独一个人进行着游戏，游戏过程中非常执着地想要干扰和妨碍晓的行动。

在现实世界里是晓目前寄宿的人家的女儿，对待晓态度很冷淡，是一个喜欢运动的活泼的女孩子。所属于女子网球部，是远近闻名的大胃王，社团活动之后总是饿着肚子回家。然而晓则是每天都负责做饭，所以实质上她的胃袋掌握在晓的手里。

Kinami Misaki 鬼无水 美咲

学年：3年
身高：155cm
三围：B85（D）/ W58/ H83
生日：6月6日
血型：B

和平主义的少女，性格温柔和善，不喜欢与人争斗。不过由于时刻的都准确地把握着全体的状态，分析能力很强，所以经常一不留神就超过了其他人。与京枫的立场相反，成为晓的同伴。她拥有能张开防御波保护大家安全的“戒”，依靠这项能力替晓等人抵挡了众多潜伏在地图上的危险。

现实世界是她是晓和京枫的青梅竹马。对任何人都很温柔，成绩也很优秀，是班级里的良心。虽然偶尔也会脱线，但还是深受大家的喜爱。不过不喜欢放弃事物，据说教人学习的时候非常斯巴达。



Kohaku 琥珀



学年：？？
身高：146cm
三围：B70（A）/ W55/ H73
生日：？？
血型：？？



总是睡眼惺忪的萝莉少女。很难得表现出自己的感情，表情的变化也很少。性格虽然非常率直，但正因为不管什么事都直言不讳，有时候反而让人觉得是在吐毒舌。本质上是个怕寂寞的少女，但又不擅长与人交往的，像猫一样随性的少女。

现实世界里没有登场，不知道她的真实身份，她与主人公是通过什么样的“缘分”相连也一概不知。或许双六的进行，她的秘密会一点点大白天下吧。

Claire Courtney Clare 克莱娅·科特妮·克蕾雅

学年：3年
身高：172cm
三围：B84（E）/ W62/ H87
生日：12月1日
血型：AB



在双六世界对人非常友善，让人感觉不到他是竞争对手。双六的进展虽然激烈紧张，但由于她本人很喜欢游戏，所以感觉非常乐在其中。她的“戒”的具体情况不明，只知道与她停留在同一个格子里心里想的东西会被她知道。

一头金发，身材丰满，外表看起来是个成熟的冷面美人，但总的来说是个不拘小节的妹子，与普通日本高中生没什么区别。日语非常流畅，连谚语和典故都非常了解。现在似乎不满足于日本标准与，连一些小地方的方言和偏门领域的用语也想掌握。

COMMENT

方糖社作为有十几年历史的老牌厂商，终于在2017年底创立了第一个子品牌——QUINCE SOFT。其创立的初衷，就是跳出方糖社的框架，创作一些在方糖社名下无法实现的东西。作为处女作，『もののあはれは彩の頃。』看起来是一款“怪异”的作品。

主人公们被召唤到一个双六的世界里通过投骰子来行动，这听起来非常胡来，明显属于纯恶搞类的故事，但是作品留下的各种谜团，人物在现实和双六世界不同的关系等设定，厂商又是为了创作一个感人的故事而服务的……这就让笔者比好奇，厂商究竟怎么样来实现这个目的。

官方宣传的卖点，除了萌妹子之外主要有两点：其一是双六形式展开的剧情。双六应该是人人都玩过的游戏，如果能够营造出双六实际游戏过程中热闹和欢乐的过程，那应该还是会非常有趣吧。而与之同时，由于本作在设计之时就故意留下了很多谜团，相信在双六展开之中逐渐恢复现实的记忆这一点有助于谜题的逐步突破。第二点，是为了强调和风气息，故事里的双六世界是京都的街道为蓝本创造的，精美的背景充满了传统风情。

作为一个新品牌的处女作，凭借画师ななろば華笔下的角色和亮丽的和风气氛，本作让人眼前一亮的目的已经达到了，不过作品具体发挥怎么样，QUINCE SOFT究竟与方糖社究竟有什么区别，我们还得等到今年夏天才见分晓。▲

微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play !

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 如月千华、haruhi
■ 美编 / 小茧

新一年的第一期 Nico 月报！据说每逢佳节胖三斤，不知道读者们怎么样？ XD

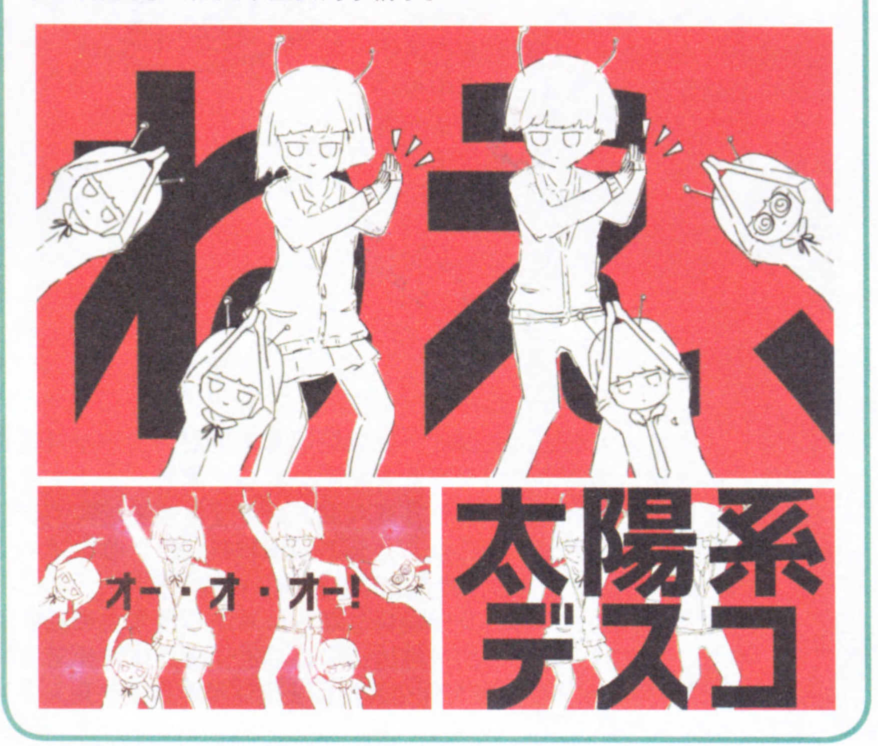
本月 Nico 首先来说几个新纪录：祝贺 n-buna、ゆよゆっぺ、悪ノ P 和 Orangestar 这四位 P 主，本月都有一首旧作达成百万再生。其中特别祝贺ゆよゆっぺ凭借『【巡音ルカ】Leia【オリジナル】(番号:sm13185918)』得到自己第一首传说曲！再来要祝一月底“生日”的几位小天使——Fukase、IA 和 ONE 生日快乐，大哥 KAITO 也迎来自己的 11 周年，可喜可贺！话说在本月的榜单上大家除了看题目就知道作者的“girl”系列『【初音ミク& GUMI】一発即答☆解ガール【オリジナル】番号:sm30605036)』新投外，又可以看到熟悉的“第 18 回 MMD 杯本选”的标题前缀了，这一届的 MMD 杯投稿截止至 2 月 13 日，mylist 投票阶段从 10 日一直持续到月底的 27 日，对此感兴趣的读者们别光看也要为自己喜欢的作品点个 mylist 哦！

顺便补一个上期遗漏的高人气舰娘主题的贺年 MMD 推荐→【MMD 艦これ】新年祭で先輩を煽る瑞鶴（番号：sm30363876）。

太陽系デスコ / 初音ミク

番号：sm30469574 作者：ナユタン星人

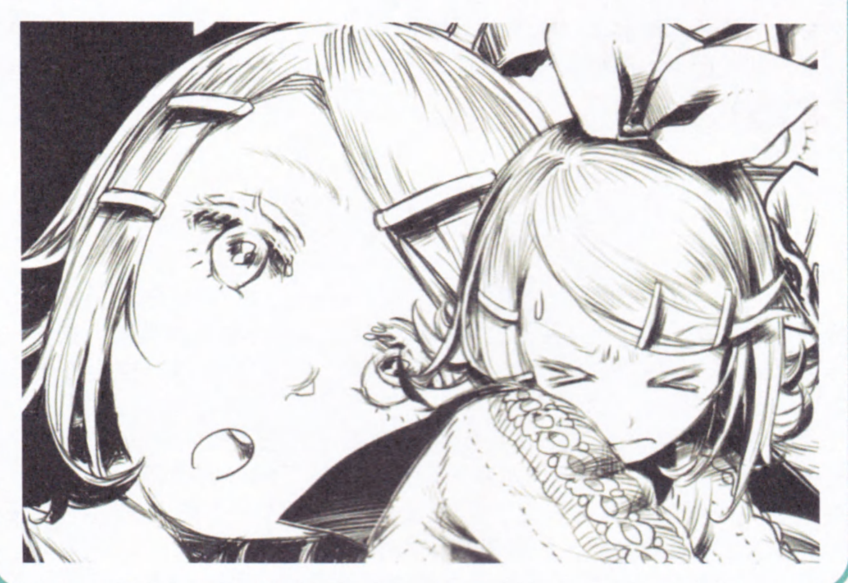
自从去年 DECO*27 的洗脑曲『【初音ミク】ゴーストルール【オリジナル曲】(番号：sm27965309)』开了一个“WOW”的好头（？）之后，最近喜欢 wow 来 wow 去的歌就越来越多了（大雾）。恰好没赶上上一期月报的ナユタン星人的新投，将收录在他 1 月 27 发行的个人第二张专辑『ナユタン星からの物体 Y（试听：sm30317294）』中。这位 P 主现在只要有新投，就一定会在榜单的前沿以及成为翻唱版的宠儿，至今无一失手。打开他的 mylist，每一首投稿曲都有 30 万以上的投稿，作为一位 2015 年才开始投稿的 P 主来说是挺可怕的成绩了。最棒的一点是他的专辑中还会收录大量的新曲，作为一个创作者，有新的创作灵感当然是最重要的事情了。



【鏡音リンの】トラッシュ・アンド・トラッシュ!

番号：sm30541190 作者：和田たけあき（くらげ P）

去年以『【結月ゆかりの】チュルリラ・チュルリラ・ダッダッダ！（番号：sm28276238）』一曲成名天下知的 P 主，Nico 的古参投稿者，除了 VOCALOID 还有大量合作作品，早期经常担任合作曲中的吉他演奏，这两年比较低产但是作品整体完成度很好，最近爱用的 VOCALOID 是結月ゆかり。本月新投则使用鏡音リン，和御用画师チェリ子（mylist/36367946）的合作已经炉火纯青。新作副歌的洗脑度不如去年的『チュルリラ』，不过快节奏的爽快度和整体结构利落的舒爽感依然是对耳朵不错的运动呢。说到結月ゆかり，本月还要推荐一首虽然不是原创 VOCALOID 作品，但是质量也很不错的 VOCALOID“翻唱”作品——『【結月ゆかり】色彩を歌ってもらった【Fate/Grand Order】（番号：sm30582152）』，P 主使用結月ゆかり调教了『Fate/Grand Order』的 OP。



モーメント / 初音ミク

番号：sm30599028 作者：MIMI

【初音ミク】サイレントメロディー【オリジナル曲 PV】

番号：sm30520095 作者：ハヤブサ

VOCALOID 版最后推荐两首 P 主稍微“小众”一些的作品，不过整体质量都不错，『モーメント』P 主 MIMI（mylist/55458052），2016 年刚刚开始投稿的纯新人 P 主一枚，前奏刚起的钢琴段就十分入耳，后面合成器的声音一进入，整首的气氛都变得清新欢快，副歌部分也非常好听。这是他第五首 VOCALOID 作品，收获的 mylist 接近 2000，是他暂时好评度最高的作品。『サイレントメロディー』的 P 主ハヤブサ（mylist/47542527），2014 年末开始投稿，至今为止 mylist 去掉专辑简洁有 V 家作品九首，其中 2016 年有一首至今二十万再生的作品『【初音ミク】星屑オーケストラ【オリジナル曲 PV】（番号：sm28399590）』，本月这首新作热度也不错，不知道会不会收入第二首十万再生?





【M.S.S Project】M.S.S.Phantasia【オリジナル PV】

番号：sm30491242 作者：M.S.S Project

受人喜爱的“玩而优则唱”的 M.S.S Project 又来啦。从去年到今年，M.S.S Project 一直在忙着全国巡演，今年终于进行到了最后也最重要的一场，2 月 18 日在武道馆的 live！ 2 月 8 日即将发行的第五张专辑的 M.S.S Project 也是非常励志的团体，游戏区的一线游戏实况团体，却一直有着音乐梦，在 n 期以前我们介绍过他们当年发第一张专辑的盛况，转眼之间就已经到了第五张而且还展开了轰轰烈烈的全日本巡演（http://mssp-live.com/）。







【初投稿】花瓶に触れた 歌ってみた。 ver.もこう

番号：sm30512805 作者：もこう

唱见版推荐一位“新人”，写着“初投稿”，其实是 2017 年第一首投稿的意思啦 www 本业是个游戏实况 up 主，经常进行游戏生放送。也投稿翻唱，还曾经说准备不干实况专门唱歌去了，然而第二天就自己打脸 ww 音色是典型的“池面”声。

此外唱见版还推荐一人负责八个角色的新作『【いかさん】女 1 人 8 役で EveR ∞ LastinG ∞ NighT【歌ってみた】（番号：sm30627673）』，前几期提到的回归 Nico 投稿的【蓮】连续投稿，给自己搞出了一张虚拟个人专辑（mylist/57937409），至今投稿 17 首还标了 track 号码，这张“专辑”收录的『そらもよう（番号：1485348001）』和『クイーンオブハート（番号：sm30266408）』等都不错。



最后来说一点商业相关，唱见ナノ（nano）于 2 月 1 日发行了她的单曲『MY LIBERATION / PARAISO』，并且新曲『MY LIBERATION』将用作 TV 动画『锁链战记 ~赫克瑟塔斯之光~』的 OP 曲，这也是她首次披露自己的真人照片，原先由于她较为中性的嗓音而导致听众对于其真实性别意见不一，这次发现果然是帅气的女孩子！嘿嘿~

对了，本月日本那边有职人排名以 mylist 数为作为主要标准，再加上综合考虑总播放数，播放数和 mylist 的比率等，搞出来一份“VOCALOID P 主综合总排行 TOP500”的名单，统计了 2017 年 1 月 20 日前所有的作品数据，最后获得前三位的是 40mP、じん和 DECO*27，ハチ、ryo、kemu 等紧随其后，算是个挺有意思的榜单。

最后恭喜唱见 clear 和 nero 的组合 cleanero 重新复活，而且 clear 和许久不合作的老搭档蛇足最近也将合作出演 3 月 27 日的『i-STAR FESTIVAL』（http://istarfes.com/），“だそくりあ”也是很久没有合体了，想想五六年前他们最红的时期还颇有些感慨。于是本月就到这里了，祝大家都没有假期综合征，新的一年学习工作顺利 (o´・∀・)ノハーィ▲

金鸾鹤羽 美煞旁人！

——专访半次元人气coser漠泪

□提供/半次元 □责编/稗 田 □美编/小 茧

cn：漠泪

所在地：沈阳

星座：摩羯座

本命角色：张起灵 军爷

最近在追的番：狐妖小红娘 海贼 柯南【好吧～其实我是个老番党～看过二十遍柯南的人！】

半次元个人主页：http://bcy.net/u/15015

半次元 :【 神眷 】打开专访的小伙伴们时至运来，看到土豪金姑姑 ~ 真是羡煞旁人！我们的姑姑来跟大家打个招呼吧 ~

漠泪 : Hi~~ 大家好 ~ 我是漠泪 ~ 可以叫我漠总攻！
┗ |* ` 0' *| ┛ ~hhhh~

半次元 : 听说漠泪是因为这个皮肤入坑的，从刷皮肤到出片是怎样的爆肝历程呢?

漠泪 : 从阴阳师开服开始！身边就有好多小伙伴拉我一起跳坑！但都被我坚定脸的拒接了！结果！！姑姑的新皮肤一出 QAQ！我就败了。。然后就天天爆肝刷皮肤！第二章困难我爱它！其实出片也是个要命的爆肝过程 orz，姑姑这套衣服配饰什么真的是太！太！太！复杂了！跟 cp 一起连着肝了四五天通宵才完成！都是辛酸泪啊 QwQ

半次元:而且这套姑姑皮肤全　手　工　自　制的!【先膜拜一下大触】
是如何成长为一个自作派的呢? 从刚玩 COS 就是自己做服装道具吗?

漠泪 : 一开始玩的时候服装道具什么的也都是在淘宝上买啦 ~ 连毛都得是买内种造好型哒，后来慢慢的玩的时间也比较久了 ~ 就觉得在网上买的总是达不到自己的要求 ~ 就开始自己动手肝道具服装了！ ~

半次元 : 漠泪去年好像还成立了自己的工作室 ~ 从爱好到创业是一种怎样的体验呢?

漠泪 : 是哒 ~~【 自己手动撒花 233 】其实我还是很幸运的!毕业之后可以干自己喜欢的事业 ~ 而且因为我专业就是服装设计 ~ 还是专业对口 ~ 很高兴啦 ~ 不过我现在也是正在努力中 ~ 因为去年刚成立工作室很多事情都还在探索中!希望之后可以一直坚持下去吧 ~

半次元 : 说起来这套片子金灿灿超奢华啊！布景拍摄是和小伙伴一起设计并布置的吗?

漠泪 : hhhhh~ 是哒 ~ 这个真的要谢谢我们的摄影！紫芷！！紫姐真的超棒！脑洞无限大！每回和紫姐一起拍片都希望可以拍出不一样的感觉!





半次元：看到正片里还提到过还拍了雪景～向低温战士低头。可以剧透一下是想表达怎样的意境吗？

漠泪：是的！真的是炒鸡！！冷！！！！大概是姑姑内心的苍凉吧！！啊！我的新衣服什么时候能出来啊！【什么鬼！！ :-D】

半次元：为什么会想到用两种风格来表现一个角色呢？
难道是脑洞开太大收不住了（闭嘴）

漠泪：没错！！ 23333！其实就想表现姑姑的两面性～两种不一样感觉的姑姑～

半次元：搓手期待漠泪的冰雪姑姑 w 东北的冬天低温奋战辛苦啦！
说到东北，很多人可能对东北地区 COS 多是大道具为主这样的印象，自己比较偏爱哪种风格的角色呢？装备比较酷炫的还是小清新一些的？

漠泪：谢谢！！！每年一到冬天就痛并快乐着！！
我个人还是更偏爱炫酷的多一点啦～不过小清新也很喜欢！毕竟是分裂型选手各种风格都想尝试～

半次元：只看这套姑姑可能想象不到，漠泪之前还出过很多帅帅（给给）的角色！像是黑濑啊、军爷啊～都超帅的！出过的 COS 里反差最大的是哪两套？

漠泪：hhhhhh~ 谢谢谢谢！！因为太博爱！喜欢的角色都想尝试一下！所以就忽男忽女的！反差最大的～应该是军爷和妮可。。吧（ノ*･ω･）ノ！









半次元：现实生活中是怎么样的呢？

漠泪：现实中其实还是比较御姐啦～【虽然cp 天天说我是小公举！但那也不能撼动我总攻的位置！】早已长发过腰！不过还是没有人要┐（￣Д￣）┌

半次元：聊了这么多专访也快结束啦～最后和喜欢自己和这套姑姑的小伙伴们说点什么吧！

漠泪：谢谢大家对我的作品的喜爱！也谢谢小伙伴们能看完我个话唠的长篇大论～～希望以后还能给小伙伴们带来更好更还原的作品！~~（☆▽☆）~▲



诸君，你们喜欢女乃子吗？

——48岁的旷世“不遇绘师”INO（上）

□文/沉迷奶子不能自拔的国王
□责编/稗田 □美编/三白

虽然有点唐突，但如果被问到“48 岁时的你还会不会玩黄油？”你会怎么回答？相信大多数人都会一时语塞，并摆出一副眉头紧锁努力思考的样子，而实际上心中早有答案，只是不愿轻易说出口。这是开的哪门子的玩笑！48 岁时的事情谁会知道，搞不好早就硬不起来了，却还在满脑子想着周末瞒着老婆出去找 JK 援交，至于黄油那已经是遥远的年轻时代的梦了。可如果告诉你有人一直到 48 岁这个年纪还在坚持不懈做着黄油，每天的工作就是亲手一笔一划设计专给那些充满了爱与梦想的年轻人自我解脱的过激 CG，那么你又会作何感想？

▲ 游戏『Alea －アレア－ 紅き月を遥かに望み』的宣传插画

旷世的“不遇绘师”

Exdreamly unlucky illustrator.

打开 WORD，新建文档，码下第一行字的时候又是一个教人提不起劲来的星期一。不过最近自从一部名为『星期一的丰满』的泡面番播出后，忧郁的周一也变得“TAWAWA”了起来，果然这个世界上能拯救宅男的不是萝莉，就是奶子了。在 B 站的弹幕里看到有那么多的热血骚年打出诸如“诸君，我喜欢女乃子！”“比村乳业求再奶一口！”的告白，笔者深以为然的同时也不禁想起十几年前沉迷于巨乳不能自拔，茶饭不思日渐消瘦的自己，当时拯救笔者于水深火热的就是以惊世骇俗的巨乳画风横行业界的“欧派三巨头”（笔者随便起的）。这三位大神分别是佐野俊英、八宝备仁和 INO，再加上 TONY，组成了笔者心目中的“巨乳四天王”。很多年过去了，如今回首当年陪伴笔者度过多少个寂寞仲夏夜的“四天王”，值得庆幸的是四人还都是现役，不过论知名度则早就今非昔比了。TONY 大神无疑是四人中名气最大的，早年洗白上岸后称霸“Shining 系列”多年，近两年吸金还吸到天朝来了，因为担任某大型动漫展的板娘人设而一举镀上了“官家”色彩。八宝备仁是嗅觉最敏锐，经营头脑最好的，通过运作自己的品牌 ωstar 多年来稳扎稳打，如今靠『美少女万华镜』系列赚足了眼球和钞票。佐野俊英被很多日本玩家赞誉为可能是业界最好的巨乳画师，虽然论实力绝不在八宝备仁之下，不过其参与经营的品牌 G.J? 一直偏安于遥远的北海道一隅，限制了佐野俊英的作为。INO 是四人里知名度最低的，虽然出道最早，从业时间也最长，但由于多年来工作经历漂泊不定，始终未形成个人品牌效应，知名度也就只能停留在不上不下的程度。INO 这种类型的人在业界被称为“不遇绘师”，此“不遇”非“百年不遇”的“不遇”，而是“怀才不遇”的“不遇”。TONY、佐野俊英和 INO 被总结为 Galgame 业界“三大不遇绘师”，所谓的不遇其实也并不是指画师缺少出人头地的机会，以上三人都是创作颇丰的高产画师，不过其中大部分作品都素质平庸，游戏整体质量的不济与画师个人实力的卓尔不群形成了鲜明的对比，这就是“不遇”



的本质，换言之就是没组到好队友。这三人里以不遇程度而言，INO 不遑多让拔得头筹，所以称其为旷世的“不遇绘师”也不为过。笔者这期要写的就是这位 48 岁还在坚持画黄油的不遇奇才。

INO 生于 1969 年，已经过世 11 年之久的堀部秀郎曾是他的同龄人，其他年龄相仿的老战友们或者退居幕后当起了管理者，或是干脆早已离开了业界，虽然并没有什么权威的统计数据来加以佐证，不过笔者相信像 INO 这样顶着这个岁数还亲力亲为活跃在第一线的黄油画师确实可以用“硕果仅存”来形容了。

INO 的老家在四国岛上的高知县，他在业界有两位名气都比他大得多的同乡，其一是只比他小一岁的『最终幻想』系列史上最伟大的人设画师野村哲也，一位是靠着 NICO 动画和 pixiv 红起来的时代宠儿 redjuice。绝大多数日本人对于高知县的印象除了坂本龙马便再无其他，这绝对不是一个大量出产优秀 ACG 人才地方，对于任何怀有二次元梦想的年轻人来说，出路只有一条，那就是离开四国岛到大城市去寻觅机会。故事就是从这个真名可能姓“猪野”的年轻人怀揣梦想来到东京说起。



▲『Megami』2007 年 6 月号刊登的原创插画

一言不合就创业的黄金年代

The golden age of start new business.



INO 来到东京投身美少女游戏业界时正遇上了前所未见的黄金年代。上世纪 80 年代末 90 年代初，日本的“泡沫经济”处在破灭前夕，市场上涌动的庞大资本正在享受最后的狂欢。那些曾经在实业、贸易、股票和房地产炒作中赚到钱的金主们意识到在这个时间点上再杀回金融和地产行业已经错过了最佳时机，但资本的目的就是为了逐利，而不是闲置，于是不少人开始将注意力转到其他原先不太受到资本瞩目的行业，比如 ACG 产业。想来最近几年动辄融资几千万，估值过亿的天朝二次元产业跟当年泡沫经济时代的日本有很多相似之处。“浮躁”两个字写在了一个个从业人员的脸上。创作者不满于在公司体制内打工，一言不合就出来创业，愿意投资给他的金主大有人在，于是创业者越发有恃无恐，所以在那个时期崭露头角的业界老铺特别多。

曾经独占业界半壁江山的 ELF 社就是这波创业大潮中的受益者。当年年轻的脚本作家蛭田昌人看不惯 FAIRYTALE 社内的明争暗斗，联手原画师阿比留寿浩和程序员金尾淳三人一起自立门户，在东京的世田谷区创办了 ELF。笔者过去曾全面系统地回顾了原 F&C 系统培养出来的历代当家原画师，也陆续写过 ELF 巅峰时期的三位原画师横田守、门井亚矢和堀部秀郎，对于 F&C 的历史沿革已经写了很多，这里再简单梳理一下帮助大家回忆。

1985 年一家叫 JAST 的游戏公司横空出世，当年发售了一款叫『天使们的午后』的 HGAME，后来 JAST 被评价为与光荣齐名的最古参的 Galgame 游戏公司之一。这家 JAST 出道仅仅两年后的 1987 年就有一群员工独立出来成立了一个叫キララ的新公司，其主打品牌就是 FAIRYTALE，差不多也就是从那时候起，玩家们开始习惯以游戏主打品牌来借代公司名称。FAIRYTALE 的名字听起来很梦幻，不过其内部的动荡局面较之前东家 JAST 更甚，1988 年底以蛭田昌人为首的一群人就闹起了独立，翌年成立了 ELF 社。此后“童话”与“妖精”就此成为两条永不交汇的平行线开始了各自发展的道路。FAIRYTALE 一侧在失去了一部分优秀员工后选择与前东家 JAST 和解，双方共同出资设立了新品牌“COCKTAIL”。1991 年キララ更名为 IDES，1997 年在吸收了 COCKTAIL 后又改为 F&C 并延续至今。从 F&C 辞职出来单干的能人异士很多不一一列举，这其中有三股重要势力都是由原画师牵头组成，后来都闯出一片天地，按创业的先后顺序是后来成立了 Leaf 东京工作室的“Leaf 御三家”，以☆画野朗为代表的 CUFFS 社，以及吸纳了ひなた睦月和蔓木钢音两位前 F&C 主力画师的 SkyFish 社。画师存则品牌兴，画师奔则品牌亡，从中不难看出原画师在原 F&C 系统里所占有的统治性的地位。

那么 ELF 一侧的情况又是如何呢？仿佛其创业基因中就带有不安的分裂因素一般，ELF 的经营之路也并没有能过上几年安稳日子，员工的离职和再创业始终伴随着 ELF 的发展史，即便在其最巅峰的岁月里，离心力也从未消失过。从 ELF 的母体上分离出去的势力也有那么三股是名留业界青史的，按照时间顺序分别是 1993 年的 Mink，1997 年的 Able，以及 1998 年的 Terios。我们的主人公 INO 就出自 ELF 其中的一个分支 Mink 社，而这家公司的老板正是当年一起与蛭田昌人从 FAIRYTALE 跳槽出来打



▲ Mink于2005年发售的游戏『しすたー・すきーむ ～お姉ちゃんとのシかたについて～』，女主角安城万里音胸围达到了92F

天下的阿比留寿浩。

关于 ELF 恩怨情仇的故事前人已经写过很多，各种黑幕基本上已经被挖了个底朝天，故事的当事人里有的淡出业界多年，有的早已不在人世，恩怨作古，往事随风，八卦故事最终都成了老生常谈。阿比留寿浩与蛭田昌人之间的恩怨是这些八卦中相对来说比较平淡的一出戏，阿比留寿浩当初离开的 ELF 的原因其实再简单不过，那就是自己的位置被新人抢走了，不得不自立门户，重建立足点。抢走阿比留寿浩饭碗的人叫竹井正树。竹井正树是上世纪 90 年代初最富才华的 Galgame 原画师，而且没有之一。竹井带来的人设理念是带有革命性的，这实际上是一套脱胎于动画业界的作画方式。早年的美少女游戏原画都是从点阵绘时代一点点发展起来的，点阵绘最大的弱点就是像素级别低，CG 与其说是画出来的，还不如说是靠程序码出来的，这导致游戏 CG 绘师与动画原画师和插画师作画水平上的差距非常大，过去很多游戏甚至没有人设和原画这样的职位，即便有也都是些无名小卒随便凑数的 ID。于是可以想象如果让一个资深的动画画师来操刀 Galgame 的原画，那简直就如同世界顶级厨师来烹制一道开胃小菜一般信手拈来。不过，能想到从毫不相干的动画业界引进游戏原画人才，首开先河的蛭田昌人也堪称业界一流的经营者。

竹井正树出道于工于作画质量的 MADHOUSE，师从过著名动画师、监督川尻善昭，受到川尻美型与写实并举的画风的深刻影响，曾在『妖兽都市』、『罗德岛战记』等名作里接受过长时间的磨练，可说是动画界备受瞩目的一颗原画新星。竹井心思活络，很早就跨界到了游戏界，1992 年凭借一部『卒业』横空出世，大杀四方。蛭田昌人的嗅觉非常敏锐，不等『卒业』发售就已经跟竹井谈妥了条件，将其延揽至帐下，在『卒业』发售仅仅半年后就推出了划时代的 Galgame 作品『同级生』，游戏创造了史诗级的 10 万本销量，一举确立了 ELF 统治性的地位。竹井正树的人设令整个业界为之惊艳，同时也让时任 ELF 当家原画师的阿比留寿浩无地自容，不稳定的因子就在这时埋下了。

竹井正树的风格是典型的动画原画风，他继承了川尻善昭半美型半写实的风格，设计出来的角色轮廓分明，头身比接近真实；五官的设计则走美型路线，鼻影和嘴唇的线条清晰，眼睛大而圆，睫毛细致而浓密，是典型的 90 年代初的美少女审美；而在上色方面，竹井贯彻了动画师的作画手法，无论是瞳孔内复杂的高光点设计，科班的打影手法，还是极尽华丽之能事的着色，这些都是过去的 Galgame 里不曾有过的，而且也是阿比留寿浩这样的点阵绘出身的画师无论怎么学都难以企及的，毕竟基本功差太多了。竹井正树的一鸣惊人使得蛭田对他的态度从欣赏转变为迷信，翌年他又从动画界物色到了一个叫横田守的新人补充原画阵容，这成为阿比留寿浩负气出走的直接导火索。原本阿比留寿浩对实力卓绝的竹井正树只能选择隐忍，可无端端又冒出一个叫横田守的毛头小子也敢挡在自己的面前，阿比留寿浩当然就忍不住了。此处不留爷自有留爷处，一怒之下拉上一班同样不得志的同事出来成立了一家新公司，名字叫 Mink。1993 年公司成立伊始，照例要招兵买马，这年头四条腿的美少女不多见，两条腿的新人画师还不好找吗？刚刚从专科学校毕业不久的 INO 就这样被吸纳进了 Mink 的团队，当时的他将满 24 岁，正是意气风发的年纪。



▲ INO 在 Mink 社时期的代表作『十六夜的花嫁』里的第一女主角雾生いより，这部倾注了 INO 热情的作品却没有收获很好的反响



▲ 安城万里音的事件 CG 之一，在“正常”情况下还看不出有什么特别之处

卖了1.4万套游戏却没有出头之日的INO

Good sales not make good prospect.

Mink 的大旗算是竖起来了，当务之急除了尽快组建开发团队以外，就是要确立公司的经营方针，阿比留寿浩是原画师出身，视野很受局限，所以只能从老东家 ELF 那里学习怎样经营一家 Galgame 公司。阿比留对于 ELF 的感情其实很复杂，他信奉美少女游戏最传统的开发理念，那就是利用色情元素来满足玩家的性欲，所以对蛭田昌人选择走恋爱模拟游戏的路线不屑一顾，后来业界形成了恋爱模拟、视觉小说和拔 GAME 三分天下的局面，Mink 虽然也走过投机取巧的弯路，却一直是最坚定的拔 GAME 拥护者之一。ELF 后来也向拔作市场大举进军，靠一部『遗作』大肆捞金，阿比留寿浩随之也推出了家喻户晓的『夜勤病栋』系列与 ELF 分庭抗礼，这显然是认同了 ELF 的转变。致力于拔 GAME 的开发就注定了 Mink 重原画而轻脚本的团队结构，阿比留寿浩自己就是一个原画师，打造自以我为中心的公司并不奇怪。

其实阿比留对竹井正树的感情也很复杂，相信当年整个业界没几个人不喜欢、不羡慕竹井正树的笔头，阿比留寿浩也是其中之一，这可以从 Mink 早期由他亲自操刀的几部作品的画风里看出来，但 Mink 有心模仿，却难免落入东施效颦的俗套，这令阿比留寿浩深刻意识到竹井那样的华丽画风只可远远欣赏，而不能热心盲从，这种务实的思路对 Mink 日后的发展影响深远。当时的业界确实一度以竹井正树为标杆争相效仿，ELF 自己就首当其冲，横田守、堀部秀郎、门井亚矢三代当家画师本质上都是竹井的后继者，但堀部秀郎美型有余，效率不足，钻进了唯美主义的死胡同。门井亚矢一开始则因为实力不济，美型度不足而受到玩家大肆抨击。只有横田守实力均衡，日后的发展也最顺利，但这样的人才凭 ELF 的条条框框是留不住的。ELF 自身尚且无法完全消化竹井正树的华丽画风，其他同行竞争者就更不用说了，像是 Leaf 的水无月彻、Tactics 的桶上至等人表现都差强人意。直到 90 年代后半期，以 Leaf 御三家和七尾奈留为代表的新兴势力掀起一股画风革命才将标杆从已经淡出业界的竹井手中夺走，往后便又成了大家争相模仿御三家和奈留的时代。阿比留寿浩既知比肩竹井正树这条路不现实，那索性就让公司的原画团队按照自己的风格来打造，这就决定了 Mink 日后像『夜勤病栋』这样的作品虽然在开发理念上承袭自 ELF 的『遗作』系列，但因为人设和画风截然不同，并不会因此产生雷同感，从而能得到玩家更公允的评价，而且 Mink 旗下的原画师们也不会因此而长期活在 ELF 的阴影下。Mink 社原画团队的首脑就是阿比留寿浩本人，他在作品中一般化名为“寿寿郎”，早期大部分游戏的原画都出自他之手，但因为种种原因大都没有署名，ELF 的早期作品也是如此，所以百分百确定为阿比留寿浩的画作留存至今的非常稀少，我们对于此人画风的变迁过程也知之甚少。不过既然 Mink 的原画团队是由阿比留一手调教而成，那么想必后来陆续涌现的一批原画师的画风里都有阿比留寿浩的“基因”，这些人里包括 INO、杉菜水姬、森田和明这三位产量颇丰的名画师，理论上说从他们的作品中可以一窥阿比留流派的



▲ 出自 Liquid 社 2004 年的游戏『凌辱ゲリラ狩り2』



▲ 2005 年的游戏『に～づまはセーラー服』里的第一女主角森繁美空，其实是个眼镜娘

一些基本风貌。

像 INO 这种 90 年代就入行的老牌画师极少有无师自通的，都有过一个或若干个明确的学习对象，通过多年的实战后才逐渐打磨出属于自己的画风。INO 为人处世风格低调，他曾发表过两部个人画集，却都没有留下访谈稿，其自我介绍的文字也惜墨如金，因此外界对他的了解十几年来一直流于表面，既不知道他出道以前的经历，也弄不清他在 Mink 的成长的过程。巧妇难为无米之炊，笔者也只能从有限的资料里加以推敲，补充一些个人的看法。

官方记载 INO 在 Mink 的出道作是 1996 年发售的一部名为『ぺろぺろ Candy ～陽の章～』的游戏，此时距离 Mink 创业已经 3 年，不过笔者有理由相信 INO 在公司成立不久就已经加入了团队，Mink 早期的十几部不署名 STAFF 的作品里一定有 INO 参与的戏份，因为对比『ぺろぺろ Candy』的画风很容易可以发现与之前大部分 2D 类作品的画风很相似，所以 INO 一路从底层画上来，3 年后坐到原画师位子的可能性非常大。彼时 Mink 的画风没有特别鲜明的特点，整体而言是在模仿市面上流行的动画涂，也就是由 ELF 带起来的风格。游戏题材基本上都是设定很简单粗暴的拔作，原画的首要宗旨就是实用性，作为 Mink 原画团队的指导方针，这一条对 INO 日后从业生涯的影响最为深远。实用性说白了就是能撸得起来，90 年代的拔 GAME 对实用性的理解主要体现在三个方面：女主角身材往尽可能性感的方向发展；事件 CG 的设计要独具匠心；游戏的 PLAY 模式要有亮点。这三条方针始终为各时代的拔 GAME 所贯彻，可谓不动的金科玉律。除了第三条必须交给游戏监督来考虑以外，其余两条都落在人设和原画层面，所以既是拔 GAME 的金科玉律，也是 INO 个人的创作信条，INO 此后一生的课题都是“如何画出完美的大奶子”，以及“如何设计出让玩家灰飞烟灭的实用 CG”。

INO 出道作的表现应该用可圈可点来评价，笔者之所以用“应该”一词是因为『ぺろぺろ Candy ～陽の章～』后来出版过设定画集，说明 Mink 对人设和原画是有些自信的，不过游戏现存下来的图片资料很少，笔者也没有看过画集，只能猜测 INO 的表现应该还不错。『ぺろぺろ Candy』是 Mink 早期一部重要的作品，但并非 INO 个人的代表作，INO 以原画师身份正式出道后每年至少参与 1-2 部 Mink 新作的开发，是公司的主力原画师之一，可拔 GAME 毕竟不上档次，其中个别恋爱模拟题材的作品品质又太差，以致于 INO 画了近十部游戏，竟没有一部特别拿得出手。这种情况一直延续到 2002 年『RealizeMe』的发售。INO 首次兼任了游戏的监督，而『RealizeMe』是一部偏向视觉小说类型的 AVG。是的，没有看错，一部在 Mink 体系里非常少见的文字 AVG，居然出自原画师 INO 之手。当然实际执笔脚本的并非 INO 本人，可他作为监督策划了整部游戏的大纲和角色阵容，还一人包办了原画，把本作列为 INO 早期的代表作应该不为过。

『RealizeMe』的剧情以现在的审美来看有那么点俗套，男主是一个弃现实中的女友于不顾，一心沉迷于 Galgame 无法自拔的死宅，有一天他玩了一部叫『夜行探偵 2 ～蛭王再醒～』（这 ELF 的梗用得实在太明显，笔者懒得吐槽）的游戏试玩版，游戏女主角突然从显示器屏幕里蹦了出来，与男主展开了虚拟与现实交错的 LOVELOVE 同居生活。游戏的设定固然有点中二套路，但如果此前只是把 INO 看做是一个普通的拔 GAME 原画师，那么玩过『RealizeMe』这部作品一定会暗吃一惊。首先『RealizeMe』绝非一部粗制滥造的试水作品，而是一部完成度很高的 AVG，不仅设计了连接现实与虚拟世界的地图系统，用复杂的选择肢来左右游戏的结局，而且游戏还引入了剧中剧的模式。游戏中有 5 位分别出自 4 部 Galgame 的美少女主角，这些架空 Galgame 在一定程度上都可以玩，男主进入游戏后将会扮演不同的角色，有豪气干云的魔王、有孤胆英雄的帅哥、有心理阴暗的小受，每设计一款架空 Galgame 就意味着至少要架构一个基本的游戏世界，并塑造一对关系独特的男女主角，体现到工作量上就是男主增加了 4 个版本的“分身”，在 4 个不同的世界里与 5 位风格迥异的女主角交往，与此同时男主在现实世界里还有两个可攻略的三次元妹子，这就把游戏的复杂程度提升了好几个档次。面对这么一部作品，同时要兼顾监督和原画二职，而且是在一个小预算体制下的小团队里一人包办这些工作，不禁令人感觉有些不可思议。

INO 展露出了一个全才的素质，即使不评价他作为一个监督的表现，仅就人设层面而言，INO 的表现也绝对能令人另眼相看，他设计的每一个女主角都代表着一种类型，有理科系学生妹、冰美人、天然甜妞、黑长直御姐、三无





▲ Frontwing出品的『きみはぐ』里的女主角结城えみり，INO笔下少有的胸围仅78cm的贫乳角色



▲ 2005年的游戏『オシオキSweetie～恋するお姉さんはウラハラです～』的女主角风冬しずね，拥有118cm的恐怖胸器

机器人、关西腔亚人少女、金发高飞车大小姐，要驾驭好这么多角色类型，准确把握住角色的视觉和性格特征是相当不容易的。INO的发挥虽谈不上完美，但足以博得玩家的认可，该作销量突破14000多套，以现在的标准来衡量是一份不错的成绩单。不过『RealizeMe』良好的表现却没有成为将INO领入新境界的一扇门，时隔两年在2003年7月发售的『十六夜的花嫁』一作里INO被重新钉回了原画师的位子上，而游戏也回归到了Mink最擅长的调教系拔GAME，出现这股逆流的原因究竟何在呢？笔者推测可能是因为在『RealizeMe』推出一年前Mink发售的一部AVG题材作品『椿色のプリジオーネ』的表现要更好，销量接近18000套，而且后来还改编成了工口OVA动画，该作的原画师是Mink创业以来的主力之一Hide18。同一年里，INO的师弟杉菜水姬的出道作『收集者』表现更佳，销量破2万。于是INO与另两位原画师的成绩相比之下明显落于下风。此外回顾2001-2002年两年的Galgame年度销量榜不难发现拔GAME的强势地位，2001年的王者是ELF的『鬼作』，2002年封王的是ALICESOFT的『妻みぐい』——一部售价仅2800日元的调教类拔GAME，首开了廉价游戏称霸销量榜的先河。既然大环境显示出拔GAME依旧是棵摇钱树，而且在Mink内部的比拼中拔系作品也略胜一筹，那么阿比留寿浩此后的经营决策势必会大受影响，突然暂停INO的发展势头把他重新拉回到原先轨道上的做法也就不难理解了。

然而讽刺的是2003年『十六夜的花嫁』尽管制作精良，却连年度TOP100的榜单都未能挤入……

来了个叫森田和明的抢饭碗

The trouble maker was coming.

2003年是INO在Mink效力的第十一个年头，他却在『十六夜的花嫁』发售后不久就宣布辞职，原因何在？其实很简单，INO也遇到了跟当年阿比留寿浩一样的状况，他的立足之地被其他人蚕食殆尽了。

INO在Mink社的直接竞争对手有两个人。Hide18刚才提到过，此人是创业元老之一，但跟阿比留寿浩相似的是参加制作的游戏很多，但个人信息披露极少，2003年的畅销作『刻音色』发售后不久，原本形势大好的Hide18也从公司的员工名单里销声匿迹了，原因不明。另一位有名有姓，叫森田和明，公司的王牌游戏『夜勤病栋』2000年全年狂销56000多套，排名高居年度第五，这个系列的人设画师就是小INO三岁的森田。

森田和明，不仅姓名俱存，而且出生年月、出生地、学历等等信息WIKI百科条目里都有，这只能说明说明一件事，那就是这位老兄实在太有名了。『女神异闻录4』、『弹丸论破』、『苍蓝钢铁的琶音』、『暗杀教室』最近几年话题满载的动画作品，随便举出几部来里面都有森田的大名。是的，森田和明目前的身份是动画师、动画人设，而且完全可以在头衔前面加上“著名”二字。森田和明并不是从Galgame业界跨界到动画圈的后起之秀，正相反他就是从动画圈跨界到Mink社来的，换言之他的经历跟竹井正树和横田守有很多相似之处。森田和明出身于静冈县，早年高中毕业后就在老家的工厂里做工人，干了三年后突发奇想辞了工作只身来到东京，立志要当个漫画家，投在非著名漫画家しろー大野的门下做助手，当时是1996年，INO刚刚在Mink正式出道。森田此后好几年的经历不详，很可能是漫画助手当得没什么滋味，于是2002年跳槽去了一家动画公司，砍掉重练当起了动画师，4年后遇上了命里的贵人岸诚二，在后者任监督的动画『银河天使2』里以助理人设的身份出道，第二年还是在岸诚二的作品『濑户的花嫁』里正式升格为人设画师，从此个人事业一帆风顺。森田后来与岸诚二、上江洲诚组成“三巨头”，在动画界大杀四方的事迹这里按下不表，值得一书的反倒是森田在改行动画师以前的一段“黑历史”。森田漫画助手时代的师父しろー大野可能是个不太成功的漫画家，却是个颇有建树的人设画师，他曾在风靡一时的格斗游戏『侍魂』系列里担任过人设，后来还自己画了『侍魂』霸王丸相关的一些漫画。しろー大野可能也看出来这位助手不是漫画家这块料，于是建议他不妨去游戏圈试试运气，为师的还有点现成人脉可以利用，森田后来果然投身游戏圈闯荡，不过不是跟しろー大野一

样的主流家用机游戏，而是让人有点难以启齿的美少女游戏。

业界对于森田和明涉足 Galgame 的第一部作品一直没有定论，从资料上看可能是 2000 年 3 月发售的 PS 版全年龄游戏『EVE ZERO』，也就是 EVE 系列的第 4 作，森田担任的是与游戏本体关联度不大的动画部分的辅助作画监督，看情形很可能他在那之前就已经在向动画师转型，后来才顺理成章的加入了一家动画公司。不过也有资料认为他的游戏出道作是一部更了不起的作品，那就是 Mink 社销量第一的『夜勤病栋』。『夜勤病栋』系列是 Mink 当之无愧的台柱级作品，玩家对该系列的熟悉程度远高于 Mink 的其他作品，但有一点令人不解的是『夜勤病栋』系列包括 1–3 代、七濑恋和风间爱在内的 5 部正统作品全部都没有公开主创阵容，一开始玩家几乎对监督、脚本、原画师、音乐分别由何人操刀一无所知。Mink 行事这么低调诡秘或许只有两个可能性，要么是怕游戏引来祸端，创作人员以此方式自保；要么就是有难言之隐所以无奈隐去创作者名字。笔者觉得后一种的可能性更大。所幸的是后来『夜勤病栋』系列发售了一本游戏原画集，出版方终于忍不住透露出了原画师的真相，那就是当时已经成名多年的森田和明，但这并没有影响森田的名声，反而帮他吸了不少粉。不过画集明确地把『夜勤病栋・贰』开始的四部作品归到了森田的名下，却没有说明『夜勤病栋』无印版的人设画师究竟是不是他，这给玩家留下了很多遐想空间。从 Mink 当时原画团队的人员构成来说，常规的主力就是阿比留寿浩、Hide18、INO 三人，因为画风差异太大 INO 首先被排除，阿比留社长之前在忙于一部叫『Fu・shi・da・ra』的游戏的原画工作也不太可能分心，至于 Hide18 画风差别大不说，其实也没必要刻意隐去自己的名字。而且『夜勤病栋』一代和二代的画风完全没有差别。所以想来想去还是森田和明的可能性最大，或许他是瞒着しろー大野出来做兼职，又或许是想在未来的东家面前保全名声而不想公开身份。

言而总之，『夜勤病栋』一鸣惊人，直接把森田和明在阿比留寿浩的心目中捧上了天。极为讽刺的是阿比留当年从 ELF 愤然出走就是因为老伙计蛭田昌人重用从动画圈挖来的画师，如今他阿比留竟然故伎重演，明里暗里开始大肆招募外注画师，2003 年以后一个个陌生的名字开始像走马灯一样出现在一部部新作的“原画”一栏中。然而阿比留重用外注画师与蛭田昌人在理念上却有根本性的不同，蛭田看到的是画师蕴含的潜力，希望用他设计的作品引导画师将实力完全发挥出来，帮助画师成长并坐稳主力的位子。而阿比留显然视外注画师为召之即来挥之即去的方便工具，几乎没有一位外注画师能在 Mink 社画到三部作品，都是用过一两次后就被很快抛弃。在拔 GAME 圈里固然不像其他类型的游戏那么吃原画师的名气，但最成功的拔 GAME 品牌无不是拥有自己的当家原画师，借此吸引玩家冲着原画来买游戏，俗称“卖画”。其实阿比留寿浩本人就是一个出色的拔作原画师，他在 Mink 一直亲力亲为，从创业伊始一直画到现在，如果论资历、论从业年限的话远在 INO 之上。但阿比留身为经营者却没有容人之量，不仅放走了像 INO、杉菜水姬这样的大触级画师，也没能把森田和明这棵摇钱树牢牢把握住。INO 走后不久，阿比留将 Mink 改组为 4 大子品牌，分别朝超 H 度、狂气、暴力等重口味方向发展，开始堕落为一家以粗制滥造维持产品线的普通拔 GAME 公司。▲

▲ D.O. 社出品的『永劫回归』的角色全家福



△『十六夜的花嫁』女主角之一奔王缘，名字十分奇特

『你的名字』最速圣地巡礼报告・飞驒篇

Thousand years and far away——『your name』repo Hidashi part

跨越千山万水，只为见前前前世的你

文／完蛋了的国王
责编／岩烧碳渣
美编／塔里

莫把“飞驒”当“飞弹”

Named by flying horse, not Missile.



飞驒，日本古代地名、国名，令制国时代的飞驒国位于现在岐阜县的北部，是个远离政治文化中心，全境都是山地、且冬季容易为大雪所闭塞的小国。在日本史书『续日本纪』里留下过飞驒国向天皇敬献神马的记载，所以一国的名字从原先的“斐太”改成了读音相同的“飞驒”，这就是马字旁的“驒”字的由来。如今半个多世纪没有学习过繁体字的天朝人勉强认得“飛”却不认识“驒”字，每每看到有人写成“飞弹”贻笑大方，不过日本人其实也好不到哪里去，国民的汉字水平已经跌到只能勉强识读而不会书写的窘境，“飛驒”二字加在一起的笔画确实够他们喝上一壶的了。笔者在代表飞驒国神道教最高规格的一宫水无神社求御朱印时，连宫司大人都会因为一时疏忽把“飛”字写错，遇到如此啼笑皆非之事以后笔者也实在不好再嘲笑国人错把“飞驒”当“飞弹”了。





飞驒国在令制国时代属于“中国”和“下国”，中代表距离首都京都所在的近畿地区的距离，下则代表国力的上中下档之分。飞驒之地与京都之间的直线距离有 100 多公里，但实际路程应该数倍于此，之前也提到飞驒国全境皆为山地，交通闭塞得很，其西侧是“日本三灵山”之一、高 2702 米的白山，东侧是以海拔 3015 米的立山为代表的飞驒山脉，东南面还有标高 3067 米的著名活火山御岳山，在古代这些雄峰大山都是难以逾越的天然屏障，所以自古进出飞驒国只有南北两条大道，北路沿神通川流经的河谷蜿蜒而上，一直抵达北陆道的越中国也就是现在的富山县；南路则沿着飞驒川河谷劈山而下 100 多公里，直到汇入木曾川，沟通了同属于东山道的飞驒和美浓两国（美浓国就是现在岐阜县的南部）。在古代这两条道路无论走哪一条上京，水路并进的话也需要 20 天到个把月。到了现代，铁路和公路成为主要的交通手段，一条高山本线把富山县的富山市和岐阜县的岐阜市连接了起来，其大部分路段的走向完全依照上文所说的神通川和飞驒川的流向，建于河谷之内。进出飞驒的铁道仅此一条，相比之下公路网就要发达得多，如今从东南西北各个方向都可以进入飞驒，3000 米终年积雪的高山已不再是障碍，不过对于旅行者而言，公路旅行到飞驒还是受到了不小的限制，固定的巴士线路仍然只能从南北两个方向进入飞驒地区。可能有人会想到借助自驾的方式旅游，但鉴于进出飞驒的公路绝大部分都是蜿蜒难行的山路，日本的驾驶习惯又与天朝相反，笔者并不推荐这种方式。最理想的交通方式还是铁路和巴士相结合。了解了这一些重要信息后，对于制定旅行计划会有极大的帮助。

玩转岐阜县

Tour around GIFU

岐阜县是一个完全的内陆县，面积排在全日本第 7 位，总人口 200 万左右，在日本排第 17 位，总体而言还算不上特别地广人稀的地区，但人口分布极不平均，繁华的人口稠密地区主



要集中在南部的平原地带，北部飞驒地区依旧是在日本乡村并不少见的地广人稀的格局，这一点通过新海诚在『你的名字』里的描写已经有了比较生动的表现，其实在新海诚之前龙骑士07和京都动画的几波人早就到飞驒多次取景采风，通过『寒蝉鸣泣之时』和『冰果』两部作品对飞驒的城乡风貌有过很多细致的描绘，笔者也会在这次圣地巡礼之旅里涉及到这两部作品。

岐阜县因岐阜城而得名，岐阜城的建造者是日本战国时代第一风云人物织田信长。当年信长击败小舅子斋藤义龙的嫡子斋藤龙兴后夺取岳父“蝮蛇”斋藤道三曾经苦心经营的美浓一国，在僧侣泽彦宗恩的建议下改斋藤一族的居城稻叶山城为“岐阜城”，宣告天下布武的决心。岐阜一名分别从中国著名的“岐山”和“曲阜”两个地名里各取一字，意寓“太平”和“学问”汇聚于斯。每次读到这段历史笔者都忍不住发笑，笑的是和尚居然怂恿信长效法西出岐山的周文王和儒家圣祖孔老夫子，一代枭雄织田信长哪里是什么古之圣贤啊，世间既没有昏庸的纣王等着他去铲除，充斥着下克上价值观的战国时代也没有人尊崇孔孟之道。他信长平时穿的是南蛮风格的行头，饮的是骷髅杯里的葡萄酒，后来干脆拳打比叡山，脚踢本愿寺，把全国佛教势力踩在脚下，“岐阜”这种文绉绉、酸溜溜的名字跟他这个“第六天魔王”根本不搭调嘛。不过几百年叫下来了，延续到了今天竟成了一大县的名字。其实“岐阜”二字在日语里是绝对的生僻字，没有其他常用词语，所以大多数日本人只知道是念“GIFU”，不懂字的意思也不太会写，不过总比“飛騨”要好多了。





▲平汤温泉巴士总站

提到岐阜县首先想到的多半是白川乡和高山市，这两处招牌景点笔者打算留在下文详述。在白川乡1995年被认定为世界文化遗产，从此一夜成名之前，岐阜县的旅游事业一直靠着江户时代以来保存下来的古迹和风俗作为最大卖点，比如江户时代著名的驿道中山道有一段就在岐阜县境内，其中马笼宿、中津川宿、大井宿等宿场（驿站）都因为保留了浓郁的江户味道而成为旅游胜地。有“飞驒小京都”美誉的高山市也是差不多类型的保留着江户风貌的小城。至于很多外国游客特别喜欢的城堡，岐阜境内就有岐阜城、大垣城和郡上八幡城三座比较有名的城堡可供参观，不过都是明治以后重新建造的仿冒货就是了。此外笔者以前提到过的西国三十三所巡礼的最后一座寺院，同时也是巡礼“满愿”后的目的地华严寺也在岐阜县境内。最后压箱底的还有岐阜的温泉资源，下吕温泉和平汤温泉是岐阜名气最大的两处温泉街，下吕因为是高山本线上的大站交通很便捷，温泉街沿飞驒川而建，最有特色的就是直接搭在河滩上的露天温泉，不怕被人看的汤客大可以脱光了在整条温泉街的众目睽睽之下泡了个爽，说痛快倒也痛快。平汤温泉在去往上高地和乘鞍岳的路上，这两处山岳近年来成为日本高山徒步的热门目的地，平汤温泉作为歇脚恢复体力的疗养地很受登山客的欢迎，而且『冰果』第7话温泉杀必死的情节就是在这里取景的。

以上提到的这些岐阜县旅游资源以地域分布而言，马笼宿、中津川宿、大井宿等宿场在东南部，岐阜城、大垣城、华严寺在南部和西南部，郡上八幡城和下吕温泉在中部，白川乡、高山市和平汤温泉都在北部。看得出景点分布非常分散，如果行程天数有限的话则必须做出一番取舍，像笔者这次把主要精力放在飞驒地区的圣地巡礼，那么行程就全部集中在北部，中部和南部的观光就完全顾不上了。不过去年的热门剧场版动画『声之形』的取景地就在大垣市，加上之前曾在岐阜市取景过的『我的朋友很少』、『恋爱Lab』等作，有时间的话也务



▲『冰果』温泉杀必死回里出现的平汤温泉民俗馆，内设露天温泉



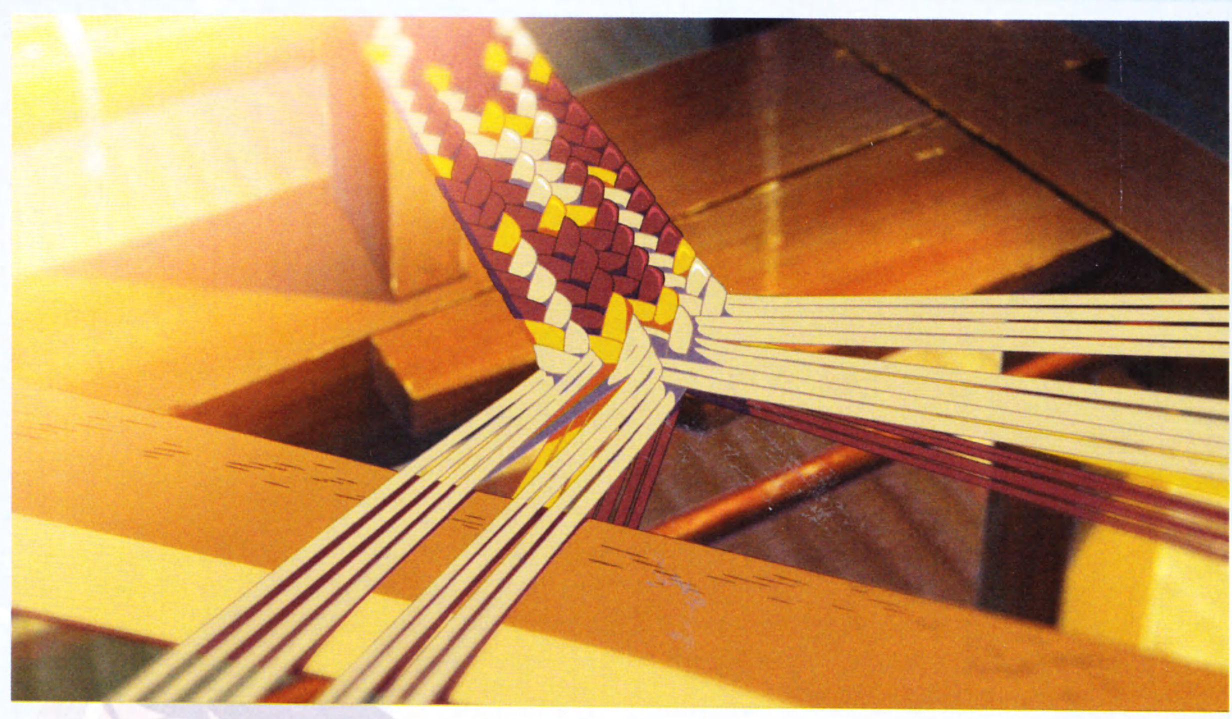
必要巡礼一番才行。本来，进出飞驒的路线就只有两条，在南北两个方向，南面从岐阜市出发，沿高山本线一路北上，或者乘坐长途巴士从名古屋出发直接去高山市。北路走北陆道，在富山站也是转高山本线一路南下，或者也可以乘坐旅游大巴从金泽或新高冈站出发往返于白川乡和高山之间。笔者这次选择的是北路。

穷游飞驒的三种途径

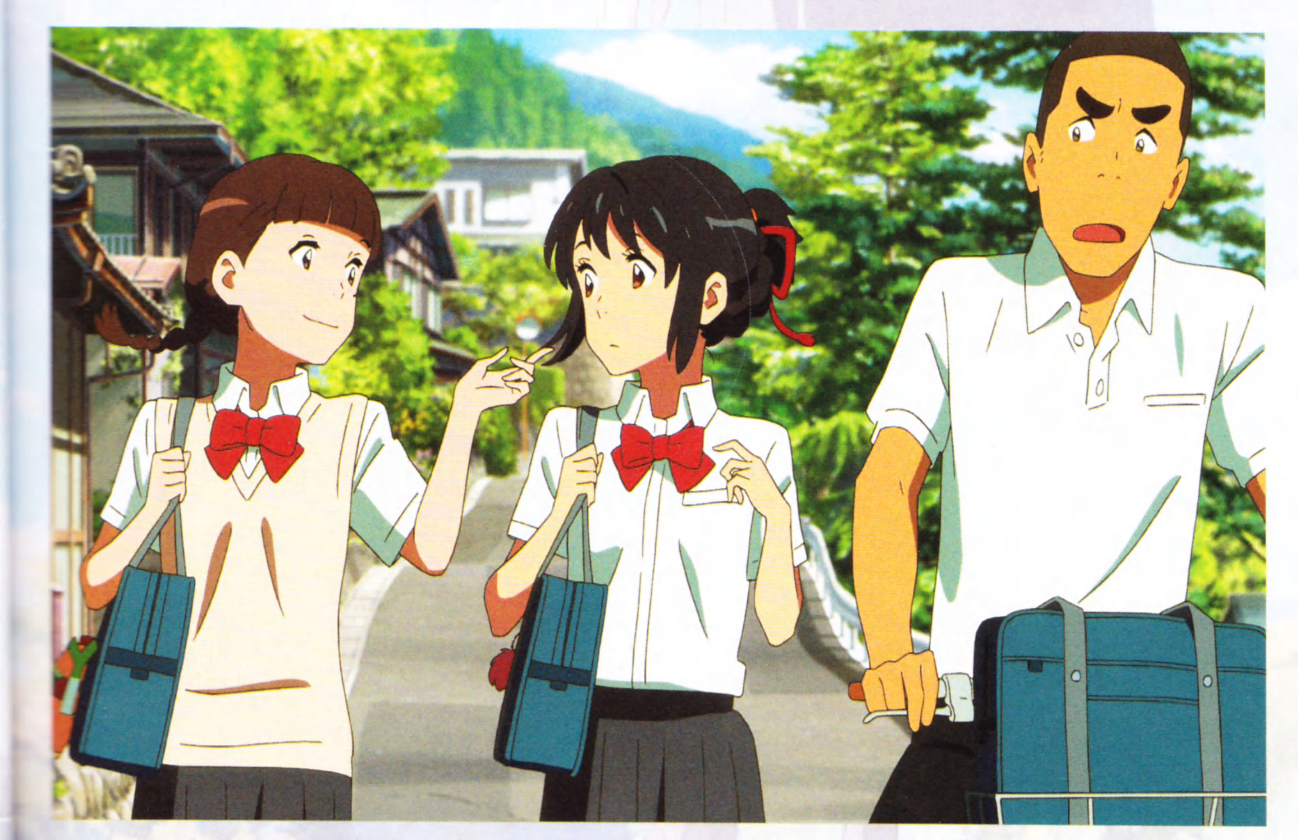
Public transportation is the key.

在上一期笔者介绍了“高山、北陆周游券”这张优惠乘车券，笔者的主要课题就是如何围绕这张期限为 5 天的乘车券设计一趟面面俱到的北陆、飞驒之行。上一期里介绍过这张乘车券的详细内容，其起止点分别为关西机场和名古屋，中间经阪和线至大阪、东海道本线至京都、湖西线至敦贺、然后就是走北陆本线一路直达富山，在富山站转向南行，高山本线直通岐阜站，最后再接东海道本线抵达名古屋。

JR 线路直通关西国际机场，很方便旅客来往，但在名古屋却不是。名古屋是大手私营铁道名铁的大本营，名铁在名古屋周边地区的业务与 JR 分庭抗礼，连接建造在名古屋南部海上的中部国际机场的就是名铁的线路而没有 JR 的份，所以从名古屋进出的国际旅客没有其他选择只能乘坐名铁的电车或巴士，这就是一笔额外的支出了。此外“高山、北陆周游券”的使用范围不包括从岐阜站到京都站的东海道本线区间，有这两处缺口意味着这张乘车券不是一个闭环，不额外补贴车资的话是无法实现“大阪进名古屋出”，也无法在名古屋与大阪之间以最短距离来回移动，这与另两张“伊势、熊野、和歌山区域”和“阿尔卑斯、高山、松本周游券”可以在闭环内移动不大相同。诚然多花几百日元坐名铁线去中部国际机场回国只是小菜一碟，在名古屋多停留几天也不是不可以，但中部国际机场航班的选择不如关西机场多，“阪进名出”的机票价格是不如大阪进出的套票有优势的。况且从高山乘坐最快的特急列车“飞驒观光号”到名古屋最快需要 2 个半小时，同样从高山经富山返回京都最快所需时间是 5 小时，表面上看是翻了足足一倍，但如果选择提前返回金泽而不在高山住宿的话，从金泽到京都则只需 2 小时 15 分钟，所以在旅行结束后是回名古屋还是回京都的问题上还是有选择余地的。此外，在旅行的起点选择大阪还是名古屋的问题上，笔者建议如果时间和预算都不是太紧的话还是从名古屋出发较好，一方面春秋季节的樱前线和红叶前线都是名古屋早于京都大阪，沿着前线一路追过去的感觉很特别；一方面旅行的过程中总是负担越背越重，在令人眼花缭乱的京都大阪显然更容易刺激人的购物欲。笔者向来以性价比作为行程设计的出发点，这些信息或可以给想去飞驒圣地巡礼的穷游 er 作为参考资料。









▲『架向星空之桥』里的 JR 飞驒一之宫站全貌

下面笔者再多介绍两款优惠乘车券作为补充，以方便从口岸进出的穷游 er 游览飞驒地区时有更多廉价的选择。

TIPS5 阿尔卑斯、高山、松本周游券

高山、北陆区域周游券是 JR 西日本和 JR 东海两家公司联合开发的 4 款全新优惠乘车券中的一种，每年 2 月 1 日至 11 月 8 日期间限定发售，4 月 15 日至 11 月 12 日之间使用，售价 17500 日元，期限为开始使用后的连续 5 天。

这款周游券是 4 种乘车券里售价最高的，因为其最大的特点就是涵盖了“立山黑部阿尔卑斯路线”里所有种类的交通方式，利用 JR 常规线路可以从名古屋往北一直坐到富山站，然后通过私营的富山地方铁道前往立山，接着就是复杂的一系列交通工具换乘，利用缆车、索道、高原巴士、渡船和步行横贯海拔 3015 米的灵山立山，到达东麓的 JR 信浓大町站，然后再搭乘电车一路向南旅行，经大糸线至松本站换中央本线西行，回到名古屋。

在富山和信浓大町之间贯穿立山的路线差不多是一种固定的游览方式，被称作“立山黑部阿尔卑斯路线”，立山每年冬季大雪封山，其余三个季节均可前往游览，每个季节的立山都有其绚烂多姿的独特面孔。横贯立山单程如果不购买任何优惠乘车券的话最少需花费 10850 日元，是一笔不小的开支。JR 东日本过去的两年里每年都会推出一款“立山黑部阿尔卑斯路线”优惠单程票，售价不超过 1 万日元，但因为不是固定项目，只在很短的特定期限内销售使用，2017 年的情况还不清楚，故目前“阿尔卑斯、高山、松本周游券”理论上是同类乘车券里性价比最高的一款。富山一名古屋段的使用方法与“高山、北陆周游券”是完全相同的，可以基于名古屋进出的前提来设计行程，游览名古屋一岐阜一下吕一高山一飞驒古川一富山一宇奈月温泉一立山一穗高一松本一妻笼宿一线，最后回到名古屋。最大缺点是不包含前往白川乡的巴士票，如果去白川乡的话要自掏几千日元腰包。

TIPS6 北陆地区铁路周游券

北陆地区铁路周游券是 JR 西日本推出的一款优惠乘车券，售价 5000 日元，开始使用后连续 4 天内有效，使用区间为 JR 小滨线上的小滨站至北陆新干线上的黑部宇奈月温泉站，中间的九头龙、城端、七尾、冰见四条支线全线，以及高山本线富山一猪谷段也都有效，不仅可以无限次搭乘特急列车“超级雷鸟号”和北陆新干线，还可以免费乘坐能登铁道等三条地方私营线路，其性价比可以与笔者去年夏天使用过的“山阴 & 冈山地区铁路周游券”相媲美。

这款乘车券可以作为飞驒高山之行的辅助措施，比如搭配“阿尔卑斯、高山、松本周游券”来一起使用。单独使用的话猪谷与高山之间的车资也不过 920 日元而已。当然，如果不打算游览飞驒地区，单纯在北陆地区游玩的话这款乘车券能够发挥最大的性价比。目前国内开通了从上海直飞小松和富山两个机场的航班，从上述两个机场进出的 4-5 天行程最适合使用这款乘车券。



飞驒古川：停或不停是个问题

Hidafurukawa, stop or not?

确定了由北陆道进入飞驒，从北到南旅行的路线后，巡礼的第一站就是高山本线上的飞驒古川站，车站本身就是取景地，此外距车站东北面 15 分钟脚程开外的气多若宫神社则是『你的名字』里虚构的宫水神社的原型之一。

飞驒古川是高山本线上的大站之一，也就是说特急列车“飞驒观光号”会在此停靠，话虽如此，如果打算在飞驒古川中途下车的话还是会对一天的行程造成很大的干扰，停或不停就成了一个大问题。笔者曾多次强调过高山本线班次少的缺点，从富山发往高山的列车满打满算一天只有 12 趟，从 8 点的头班车至 19 点 49分的末班车为止平均下来一小时还不到一班，其中特急列车只有 4 班，长距离上快车远胜站站停的慢车，错过一班会损失很多时间。就以最早的一班 8 点整从富山开出的特急列车为例，抵达飞驒古川的时间是 9 点 17 分，只短暂停留 1 分钟，连下车拍照的余地都没有。如果选择下车，那么下一趟最早的车将在 9 点 57 分停靠飞驒古川，间隔时间为 40 分钟，要在气多若宫神社之间往返并细致巡礼一番显然时间不够。要时间充裕只能坐再下一班 11 点 5 分的特急列车，会在 11 点 23 分抵达高山站。这样乍看起来留给高山市的游玩时间还很充裕，但当天还要去白川乡，从白川乡开往金泽的最后一班车 16 点半就要发车，逆推一下的话最晚 13 点 50 分就要坐上从高山开往白川乡的巴士才能确保至少 1 个半小时的游玩时间，这样一来高山市的游览时间就会被压缩到 2 个半小时，中间还要计算往返另一个圣地水无神社之间的时间约 80 分钟，即便砍掉午饭用餐时间，整个行程也是几乎要累死人的节奏（每个环节都要精确到分钟来计算，俨然在玩时刻表杀人诡计），其结果是必须放弃行程中的某个环节才能确保其他环节的游



▲飞驒古川站正面，很小很普通的一座车站



▲俯瞰飞驒古川站

玩质量。或者还有根本的解决办法就是夜宿高山市或白川乡，把一天的行程扩充为两天。笔者最终靠牺牲体力跑完了预设的行程（大部分时间真的是一路小跑，全天步行加跑动距离达21公里！），不想太累的话可以根据笔者的建议适当做调整。

说回飞驒古川站，这是高山本线上的一座大站，“大”到什么程度呢？一天发送旅客约400人次，而新宿站的这个数字是其大约1万倍，城乡之间的差距大家随意感受下。像大多数架空舞台的作品一样，新海诚并没有明确点明动画里的“糸守町”是以日本的哪个地方为原型设计的，于是在动画大热一波后日本好几个地方出现了抢夺动画圣地的争议，其中声势最大的莫过于新海诚老家长野县的小海町和岐阜县的飞驒市古川町。双方各执一词，小海町的依据是新海诚曾声称动画里“糸守湖”的设计是





▲飞驒古川站前的全景，来古川町巡礼不妨像泷他们一样搭乘出租车走一圈“巡礼路线”



▲飞驒古川站内招贴的电影海报



▲飞驒古川站内一角，飞驒牛的看板醒目

以小海町的松原湖、大月湖两个小湖泊为印象而创作的。古川町的王牌则是动画对飞驒古川站和飞驒市图书馆有直接取景，这样一来圣地落户古川町几乎是没跑了。两地的反应都很迅速，不过还是古川町的支持力度更大，先是发动町内40家商店加入能用电影票根享受购物折扣的优惠店铺行列，而后动员市内两家主要出租车行设计了所谓“圣地巡礼路线”来招揽游客。飞驒市观光协会还联手浓飞巴士推出了『你的名字』痛巴士，可惜那是笔者回国以后的企画，现在再去古川町就能看到新涂装后的浓飞巴士了。

动画里三叶就是在飞驒古川站跳上前往东京的列车，后来泷到飞驒追寻三叶也是在这个车站下的车，圣地固然假不了，不过到底只是一座非常简朴的乡下车站，除了在站舍内外招贴了一些动画海报宣传单以外并没有特别稀奇的地方，动画里出现过的“飞驒牛”布偶在现

多若宫神社是一座历史悠久且地位较高的神社，位列县社行列，也就是岐阜县地位排第三档的神社（前两档分别为国币大社的南宫大社，以及国币小社水无神社和伊奈波神社），气多若宫神社相传建于平安时代，具体年份不详，供奉大国主神与本地的产土神，产土神保护乡土一方平安，受到当地人虔诚的信奉。日本有一种狂热的宗教祭祀活动叫“裸祭”，男人们脱光了只剩一条兜裆布敲锣打鼓，抬着神轿招摇过市，很是吸引眼球。从气多若宫神社发起的“古川祭”就被列入“日本三大裸祭”之一，是当地著名



▲气派的飞驒市图书馆



▲动画里宫水神社的参道台阶与古川町的气多若宫神社的相似度最高

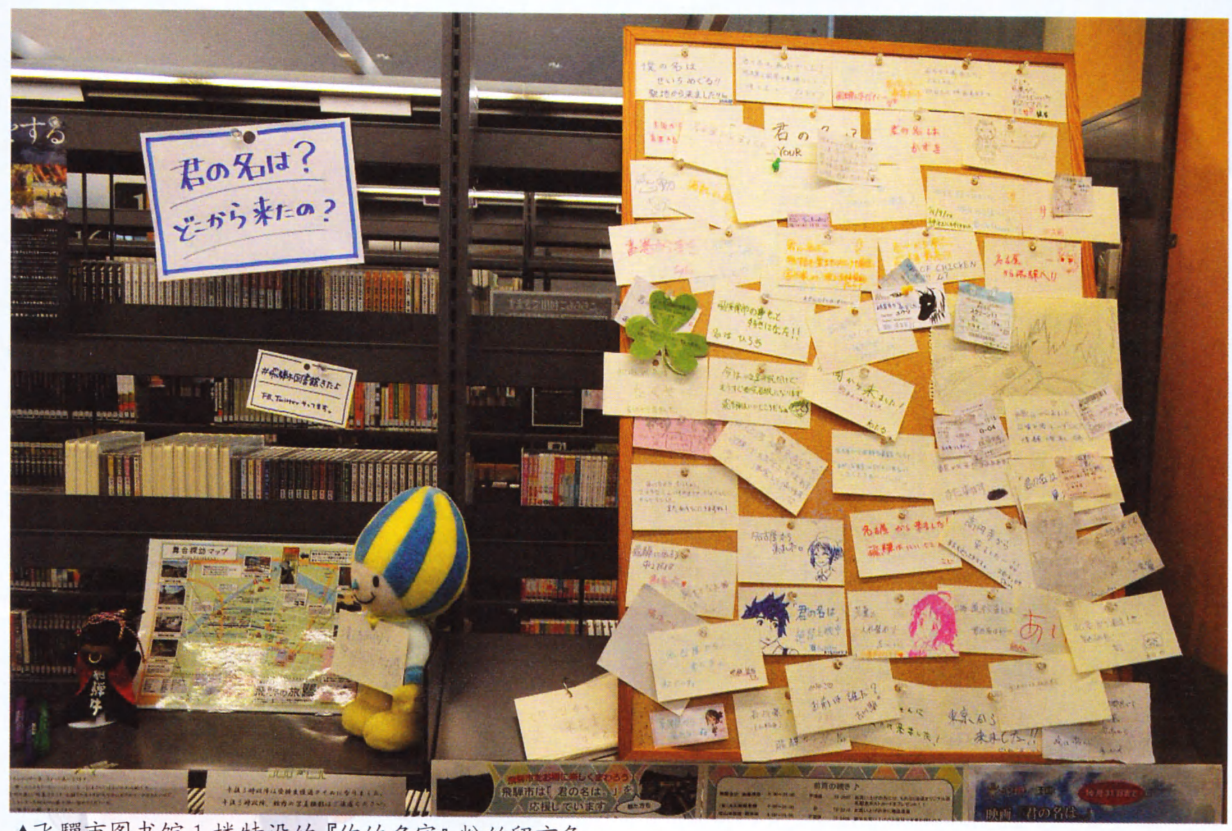
▲第二届飞驒高山文化艺术节与『冰果』联动的宣传海报

实中只是一块看板，这也是理所当然的，日流量400人的小站怎么可能有经费请真人套布偶装站台。出了站舍是一条宽阔的大路，剧中泷一行人在这里向出租车司机问路，叫的是一辆“宫川”出租车行的车，现实中的确有这个车行，也是飞驒市动员起来投入圣地巡礼事业的两家车行之一，现在去古川町就可以在车站前叫一辆车走一趟“圣地巡礼路线”，前提是预算充足的话。其实古川的两个取景地靠步行是完全能到的，其中比较近的是车站西北面5分钟开外的飞驒市图书馆，泷因为找不到三叶的故乡所以曾在这里查找乡土资料，但因为图书馆内严谨摄影，进来的话随便看看就好，“到此一游”的照片就免了吧。

古川町的另一处圣地就是之前提到过的气多若宫神社，在车站东北面沿大路步行约15分钟就能看到鸟居和参道的台阶，很容易找。气



的民俗活动。新海诚在动画里为宫水神社设计了一种别有风味的宗教祭典活动，看过的人都知道那就是巫女当众表演酿“口嚼酒”。笔者去过上百座神社，见过各种祈祷仪式和巫女舞，孤陋寡闻的我倒是没听过说有巫女酿“口嚼酒”一说，莫非是老司机新海诚的发明创造？其实新海诚并没有明确指出动画里宫水神社的原型是气多若宫神社，其中有部分镜头确实取景于这里，也有人指出部分镜头是在高山市的日枝神社拍摄的，关于这点民间也存在争议，乡间神社的鸟居和参道看起来都差不多，要完全锁定一处是有难度的。



▲飞驒市图书馆 1 楼特设的『你的名字』粉丝留言角



▲飞驒市图书馆劝诫圣地巡礼爱好者遵守公共礼仪的看板



高山市：随便走走都是圣地

A guide to TAKAYAMA.

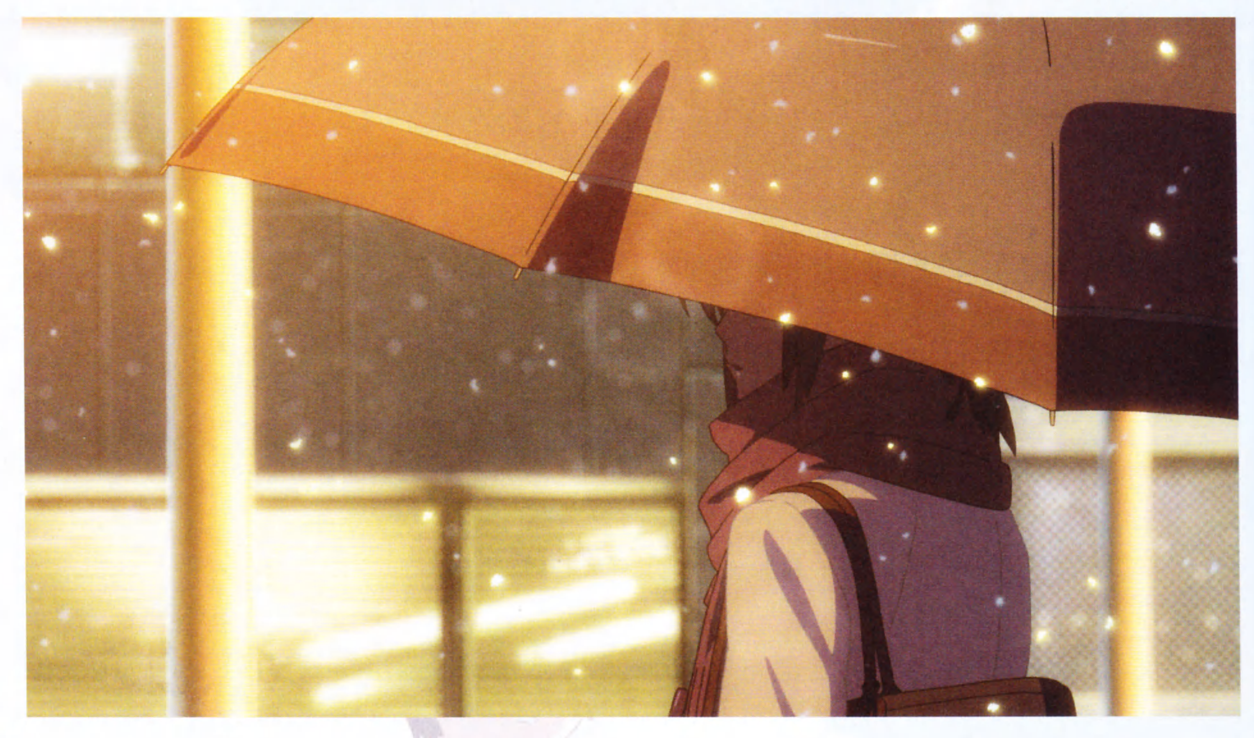
高山市，面积高居全日本行政市町的第一位，人口却只有 8 万多的一座小城，也是日本极少数获得米其林三星评定的国际旅游城市，有“飞驒小京都”之美誉。

高山市是飞驒地区人口最多的城市，自战国时代成为飞驒一国的大名领主金森长近的居城后，就一直作为飞驒地区的核心城市延续至今。高山市的历史虽然不很长，从 16 世纪末筑城并发展城下町起才 400 多年的时间，不过岁月之河在高山的流淌速度似乎比外面的世界都要慢了许多，由于数百年来并非兵家必争之地的高山没有遭遇过什么战火和大灾，使得一大批建于江户早期的城市建筑得以完整保存至今，


▲飞驒古川的朴素街道一景

形成了现在所谓的“三町”地区。三町老街区坐落于高山市中心 0.5 平方公里见方的一块小区域内，出 JR 高山站往东走上不到 5 分钟就已进入老街的范围。说是观光景区，其实和国内的古镇老街一样大都是当地人居住生活的场所，带有格子门窗和炼瓦屋顶的木制二层町屋建筑看上去跟京都的町家很像，而且整个街区的布局也参照京都风格设计，漫步之间恍惚有京都祇园花见小路的味道，想来“飞驒小京都”的美称也绝非浪得虚名。

高山市有一半景点都藏身于这三町老街区之中，其余则分散在市区的各个角落。高山阵屋、樱山八幡宫和日枝神社是高山观光的老三样，其他值得一观的寺社景点还有飞驒国分寺、飞驒总社、安国寺、水无神社等，如果是像笔者一样对收集御朱印感兴趣的话，在高山市区东面东山下的东山寺町存有十几座静谧素雅的寺院，这一带开辟有东山散步道，很适合在风和日丽的天气里徒步游览一番。当然如果在高山市区的观光时间有限要做一番取舍的话，那么前述的老三样就是比较大路的选择了。即便如此，想在高山市内邂逅动漫圣地的话还是应该尽量放慢脚步细心观察，因为在高山市区不大的范围内，随便走走都是圣地。有两部在高山取景的动漫作品名气较大，一部是大家非常





▲高山市区街景





熟悉的『冰果』，另一部是 Galgame 改编的『架向星空之桥』，制作公司分别是京都动画和动画工房，前者是圣地巡礼的老司机，代表作无数，后者则是这方面的后起之秀，也有过像『摇曳百合』、『恋爱 Lab』、『未确认进行式』、『NEW GAME!』等一些比较成功的实地取景的例子。两家公司各显神通，『冰果』是一部校园群像剧，『架向星空之桥』是以乡村为舞台的校园恋爱剧，两者不同的题材也决定了取景风格角度的不同，具体来说『冰果』的主要取景地都在高山市区内，『架向星空之桥』则主要集中于市区南面几公里开外的一之宫町，两作在水无神社这个共同的取景地上有重叠，所以这也是笔者一定要抽出时间前往水无神社一游的原因。

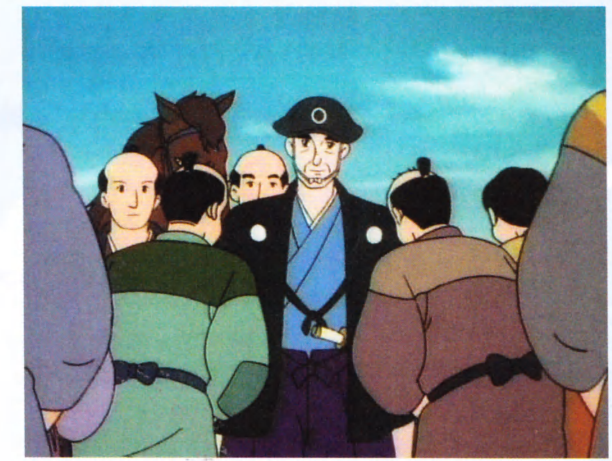
作为一年要迎接数百万国内外观光客的旅游城市，高山市的公共交通还是比较发达的，市区说大不大，说小走起来也挺费劲，尤其是高山阵屋、樱山八幡宫、日枝神社分别在三个不同方向，靠市区内运行的观光循环巴士来衔接的话要比纯步行轻松得多。至于更远的水无神社就要利用电车和浓飞巴士了，坐电车虽然只有一站但鉴于班次实在太少，还是靠巴士来

移动更靠谱。巡礼路线的话不拘一格，一般可以先逛到三町里的高山阵屋，然后南下步行去日枝神社，最后坐车北上樱山八幡宫，之后回到高山站前的巴士总站再做打算是去水无神社还是去白川乡。

高山阵屋

阵屋的意思就是幕府派驻高山的地方长官代官的办公场所，亦即衙门所在地。江户时代中期，高山从大名所领的高山藩改为幕府直辖领地，幕府派来的官老爷俗称代官，在很多文学影视作品中代官都是欺压百姓的恶势力代名词，『混沌武士』第一话里，主人公之一的仁就因为路见不平斩杀了代官的护卫而遭到逮捕，后来与风和无幻一起法场逃狱，击杀代官后从此踏上了浪迹天涯之路。真实的幕府代官固然是压榨民脂民膏的幕府爪牙，但大多数时候与其说是握有一方霸权的土皇帝，还不如说是兢兢业业的公务员，土皇帝那是大名领主，代代相继享有特权，代官不过是幕府官员罢了，任期一到就卷铺盖走人。

阵屋作为代官及其下属办公的场所比较忠实地反映了江户时代幕府公务员的工作状态。阵屋不似大名的居城一样建有高大坚固的石垣、城门、御殿、天守、橹等大型建筑物，只是代官工作和居住的场所，但大门高墙也具备一定的防御功能，以防零星百姓造反闹事。历史上飞騨确实发生过史称“大原骚动”的农民暴动，为了从官方视角来解释这段历史，高山阵屋还特意制作了一部动画短片播放给到来的游客看。阵屋的办公区域主要是役所和大广间，前者是代官和下属处理政务的地方，后者是皇族、将军、大名等贵胄驾临时下榻接见地方官员的场所。


▲官方制作的动画短篇『高山阵屋物语』里正气凛然的代官形象

整座阵屋占地不很大，内部装饰也趋于朴素实用。因为飞騨国是实力很弱的小国，其最大的利用价值只在银矿、木材等自然资源，派到这里来的代官级别都不算高，所以阵屋的建造也就走务实路线了。






▲泰太郎家附近的一本杉白山神

日枝神社

笔者之前已经介绍过，所有日枝、日吉、山王神社都属于山王信仰，供奉以猴子形象示人的大山咋神，高山的日枝神社当然也不例外。1586 年丰臣秀吉麾下部将金森长近讨伐原来的飞騨国领主姐小路氏有功，得到飞騨一国的封赏后在现在的高山市城山公园修筑了高山城，日枝神社就设在城池南麓的山脚下，作为高山城的镇护神社。后来幕府收回飞騨国领地，高山城废城，日枝神社改为镇护高山阵屋，所以这两个地方的关联很深。

现在看到的日枝神社是 1938 年被泥石流冲毁后重建的，社格跟之前介绍过的气多若宫神


▲『你的名字』里宫水神社的鸟居，现实中可能是高山的日枝神社

社一样也是县社，每年春天的4月14-15日由日枝神社发起“山王祭”，有类似于祇园祭的华丽的山车巡游。日枝神社在『冰果』里是有过一些镜头的，但要注意的是日枝神社并不是奉太郎家附近经常出现的那座神社，后者被称为一本杉白山神社，规模和规格都比日枝神社要低，其位置非常靠近高山阵屋，走过路过不要错过。『你的名字』放映后也有人指出日枝神社是宫水神社的原型之一，因为高山市的母亲河叫宫川，日枝神社就坐落于宫川边不远处，说是一字之差的宫水神社的原型倒也未尝不可，反正横竖是动漫圣地，没有不来的道理。



▲『冰果』动画OP里出现的日枝神社参道台阶

樱山八幡宫

樱山八幡宫坐落于高山市区东北角的北山公园下，作为一座全日本最常见的八幡神社供奉的主神是保佑一方土地平安的八幡大神，宫川以北的高山市民都是樱山八幡宫庇佑的氏子，所以一南一北，论地位和规模樱山八幡宫都与日枝神社不相上下。樱山八幡宫的例大祭称为“八幡祭”，每年10月9-10日举行，形式与“山王祭”很相似，而且巡游用的山车平时就存放于八幡宫境内的山车会馆内。山王祭和八幡祭合起来称为“高山祭”，与祇园祭和秩父的秩父夜祭并称“日本三大曳山祭”。

樱山八幡宫没有在动画里出现过，如果单纯只为圣地巡礼而来可以放弃。

其他

除了以上老三样，高山市区内还有几处取景地不容错过。首先是位于三町内的茶馆“吃茶一二三”，这里是入须学姐与奉太郎~~幽会~~的场所。行色匆匆的笔者当然没有时间也没有合适的对象一起悠闲地跪坐喝茶，这里就过门而不入了。距离“吃茶一二三”不远还有一家外观很洋气的小楼，开着一家叫“バグパイプ”的咖啡馆，『冰果』第2、3话千反田约奉太郎出来~~告白~~的地方就是这里啦，据日本圣地巡礼同好发回的报告看，咖啡馆的内部装修是非常典雅的大正STYLE，动画里还原得细致入微，不愧是京阿尼的手笔。但同理笔者只能选择过门而不入。过了三町地区沿大路一直往东走约10分钟，就会来到高山市图书馆“煥章馆”，这里也是『冰果』的取景地，尽管向馆方提交摄影申请的话内部是可以拍照的，不过因为太麻烦还是免了吧。高山市内最后一处圣地是市区东北角，樱山八幡宫更北面的斐太高中，这里就是『冰果』里神山高中的原型，学校不是景点，照例是闲人免进不让拍照的，而且地理位置较偏，去不去全凭个人喜好了。

高山市区的巡礼路线除了高山阵屋、日枝神社、樱山八幡宫三地连线，也可以像笔者一样完全靠双脚把市区走一圈，有一种比较理想




▲奉太郎与入须学姐约会的茶馆“吃茶一二三”

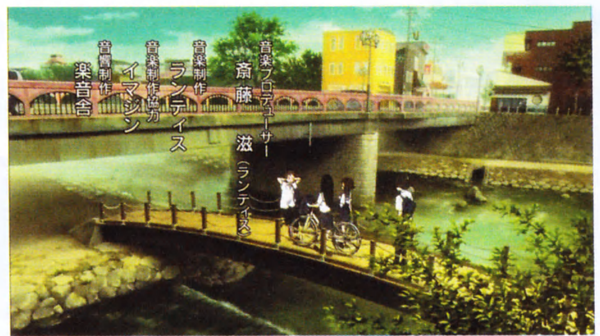

▲气派的樱山八幡宫

的顺时针徒步方案，出高山站后可以沿大路一直往北走到国分寺，然后折向东在弥生桥过宫川，去往樱山八幡宫，接着再转向南经高山图书馆散步东山寺町，然后再折向西南越过城山公园参拜日枝神社，最后渡过宫川往北走到高山阵屋游览。这一路上不仅能造访高山市区内大部分景点和圣地，一路上经过的主要街区和桥梁如弥生桥也都是『冰果』里的取景地，足够你一饱眼福。当然时间仍然是个问题，所以不妨在高山站前的自行车店租一辆车，骑单车游高山不仅节省时间，也比乘坐巴士更容易自由掌控行程。因为坐巴士南下水无神社的时间将高山市区的游览时间段一分为二，所以笔者当初无法选择骑车旅行，多耗费了不少体力。





▲弥生桥下潺潺流过的宫川水





▲宫川上的主要桥梁之一弥生桥

▲千反田向奉太郎“告白”的场所咖啡馆“バグパイプ”





▲动画将“バグパイプ”内部复古气息浓郁的装修风格还原得十分到位

水无神社乃飞驒地区地位最高的神社，位列国币小社行列，亦即由飞驒国地方政府出资祭祀的神社里最低的一档（低于国币大社和国币中社）。如何理解日本神社的地位高低，简单举个例子，最受外国游客所喜爱的神社伏见稻荷大社的社格是官币大社，由国家而非地方为祭祀活动出资，而且是日本全国4万多座稻荷神社的总社，供奉的宇迦大神官拜正一位神阶，各方面都达到了神道教的第一等级。京都另一处著名的动漫圣地北野天满宫社格为官币中社，比伏见稻荷低两档，也贵为日本全国所有天满天神社的总社，供奉的天满天神菅原道真死后追赠正一位，综合地位属第二等级。国币小社的水无神社比北野天满宫又低了三档，位列飞驒一国的一宫，供奉的是别称水无大神的大年神，也就是『稻荷恋之歌』里宇迦大神的妹控跟踪狂哥哥，最初的神阶仅为从五位上，水无神社的综合地位属第三等级。上述的气多若宫神社等县社则属于第四等级。





▲高山市区本町一带的典型街景，两侧商店街有门廊遮挡，这个镜头取自弥生桥附近

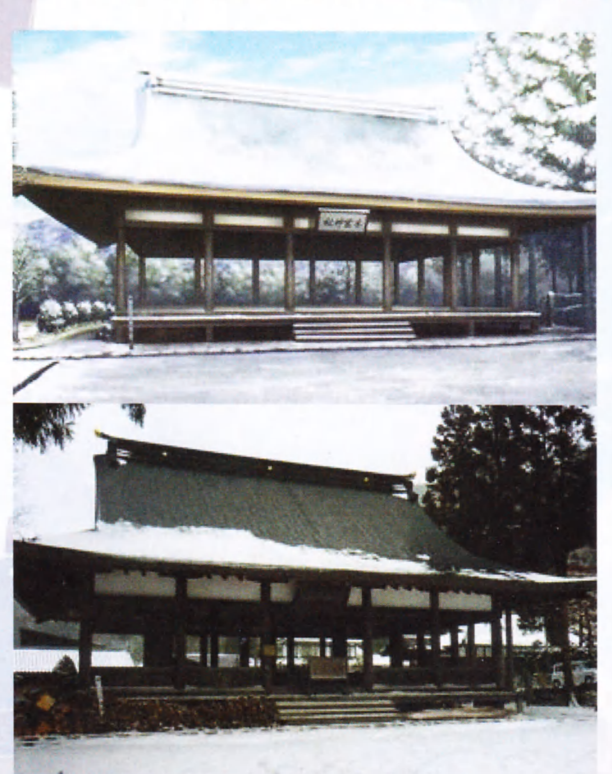
水无神社

贵为飞驒国地位最高神社的一之宫水无神社坐落于高山市区南面大约5公里开外的一之宫町，有高山本线的“飞驒一之宫”站可以直达，但鉴于往返的电车班次不容易配合，还是建议在高山站前巴士总站坐开往下吕方向的巴士更靠谱，巴士站就停在水无神社参道入口，远远能望见参天巨木掩映下的水无神社社殿。『冰果』里有一段剧情是奉太郎骑车从自家前往水无神社，这5公里的距离对“节能主义”的奉太郎来说消耗是不是太大了点？





▲参天巨木掩映下的水无神社全貌



▲被白雪覆盖的水无神社旧拜殿，出自『架向星空之桥』



▲水无神社社务所内还留有的『冰果』海报，注意上面的两面绘马，出自『冰果』漫画版作者タスクオーナ

白川乡：是世外桃源？还是寒蝉鸣泣之地？

SHIRAKAWAGOU, Japanese Shangri-la.

无论是行色匆匆也好，细致入微也罢，终将要把高山市区留在身后，继续踏上旅途前往下一个目的地，同时也是飞驒之行的压卷项目——世界文化遗产白川乡。

被誉为世外桃源、童话之地的白川乡在各种旅游攻略上已经被大肆推荐了多年，它位于高山市西面白山腹地的白川村境内，在岐阜县的最北部，直接与富山县和石川县接壤，所以从富山和金泽驱车前往白川乡反而更快捷，主流的旅行线路也是在“高冈、金泽—五箇山—白川乡—高山”这一线上往返。白川乡是一个没有界限，完全开放，且不收门票的景区，村里住着1500多位村民，世代在此务农为生。由于冬天降雪量极大，为了防止屋顶被积雪压垮，五箇山和白川乡一带的村民设计出一种倾斜度极大的屋顶造型，从外观上看仿佛两只几乎要合在一起的手掌，故得名“合掌造”，“五箇山、白川乡世界文化遗产”的核心资源就是这合掌造建筑。白川乡几乎所有民居都是合掌造，这


▲夕阳下的白川乡

『冰果』和『架向星空之桥』都在水无神社取过景，前者改名为发音相同的“水梨神社”，后者则没有公布神社名称，但两者对神社的建筑物还原得都很好，巡礼的时候比对起来十分方便。关于水无神社『冰果』里还有一段特殊的情节，在“绕远路的雏人偶”的章节里，千反田扮演雏人偶祭的“活人偶皇后”，奉太郎作为跟班给千反田撑伞的剧情想必大家都还记得。“飞驒生雏人偶祭”就是现实中水无神社的一个特色民俗祭祀活动，“生”指的就是活人。2013年正值动画热播后不久，当年的“飞驒生雏人偶祭”还举行了与『冰果』的联动活动。现在水无神社的拜殿前还立着生雏人偶的看板，跟动画里画的一模一样，而且在社务所的墙上还一直贴着『冰果』的宣传海报，可见高山市对『冰果』一直很重视。倒是因为『架向星空之桥』名气不够大，到处都没看到与之相关的宣传资料。顺带一提奉太郎一行人在生雏人偶祭时走过的巨大樱花树“卧龙樱”就伫立在飞驒川河岸边飞驒一之宫站的背后，如果有幸在落樱时节造访水无神社的话就可以在樱花雨中沐浴享受一番了。


▲水无神社拜殿，注意左下角的生雏人偶的立绘，与动画里的一模一样

种住宅建造起来非常吃力，巨大的屋顶不使用一根铁钉和木榫，完全就是用编织起来的粗稻草绳将木梁捆扎在一起搭成的，屋顶也是用晒干的茅草铺成而不是常见的砖瓦，这些建筑原材料全部就地取材，由全村人一起出力完成，所以在白川乡要新建、修葺或者废弃一栋合掌造建筑物都需要征得全村人的同意后方可进行，除了进出白川乡的巴士中转站和少数必要的旅游设施外，任何可能破坏白川乡整体风貌的事物都不被允许存在。因此来到白川乡，你不必为这里不设垃圾箱和公厕而感到奇怪，生态环保的理念是白川乡的立身之本。在这里身为一个游客你更要懂得尊重他人的隐私，不擅自进入民居、不得允许不能拍摄民居内部是这里的文明公约，因为白川乡既是景区，也是村民们的家。

即便村庄的面积仅占整个白川乡的5%都不到，其他都是广袤的山林，要把白川乡景区走上一遍也至少需要1个多小时，这里也有三处务必一看的景点，分别是和田家宅、明善寺和白川八幡神社，按照与巴士站的距离由近至远排列。和田家是白川乡的大户人家，家督世代称“弥右卫门”，是白川乡的头面人物，被幕府以武士阶级规格特许“苗字带刀”（意思是可以取名字可以带佩刀）。现在的这栋和田家大宅建于江户中期，距今至少有300年历史，作为白川乡最具代表性的合掌造住宅直接被登录进世界文化遗产名录，同时也是日本的重要文化财产。和田家宅现在被开辟为景点，付少许门票钱就能入内参观一番，直观体验合掌造的内部结构及村民的生活状态，因为现任和田弥右卫门一家就生活在大宅内，主人与游客共处一室，也体现出白川乡生态环保旅游的理念。得知售票处的男子是和田家的长子，笔者乘兴跟他闲聊了几句，和田先生告诉我早年到访的中国人都来自港台，最近几年大陆游客一跃成为主力，还给我看了游客的留言簿，今天刚有一对南京来的夫妇在上面留言。笔者跟他聊起御朱印和动漫圣地巡礼，和田先生推荐我明善寺精美的绘画御朱印，可惜当天周日明善寺闭门谢客。对于圣地巡礼和田先生也略有耳闻，告诉我白川八幡神社里挂了许多动漫人物的绘马，笔者后来过去一看诚如斯言。


▲白川乡全景，冬季夜晚点灯时宛若童话世界


▲和田家宅三楼内部的状况，过去这里是养蚕的地方


▲被列入世界文化遗产名录的和田家合掌造大宅



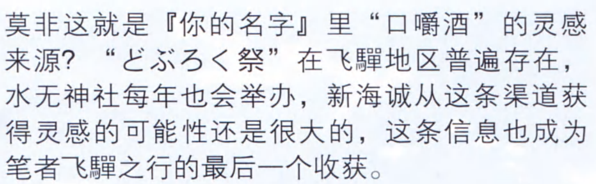
明善寺是日本国内极少见的合掌造风格寺院，库里被开发为乡土馆供游人参观，笔者到时不巧遇上周日休息，只见住持一家人正在为马上到来的冬天做准备，用结实的木桩撑在屋檐底下，在佛堂前搭起塑料薄膜门帘起到保温作用。笔者生在魔都，从未见过大雪，也没有体验过雪国的冬天，看这一家人忙忙碌碌觉得甚是好奇，干脆买了当地特色团子和飞驒牛肉





▲白川八幡神社里悬挂的痛绘

包坐下来边填肚皮边看热闹。吃饱歇好继续上路，行至村落深处的白川八幡神社，这里便是著名的『寒蝉鸣泣之时』里古手神社的原型了。当年龙骑士07巨巨创作『寒蝉鸣泣之时』游戏时创造了一个叫“雏见泽村”的与世隔绝的小村落，村前有一条小河流过，是村里的古手神社举行“绵流祭”的场所，在村庄的背后建有一座宏伟的大坝，村里的诸多矛盾对立皆因大坝而起。游戏和动画火爆一时后，很多人开始考据雏见泽村的出处，最后纷纷锁定为大名鼎鼎的白川乡。因为白川乡境内有一条庄川流过，其上游便是宏伟的御母衣大坝，当年建造大坝时因为补偿条件谈不拢村民分裂为两派互相攻击，在全国闹得沸沸扬扬，这一事件后来被龙骑士07用在了『寒蝉鸣泣之时』里。白川八幡神社是白川村十里八乡地位最高的神社，亦即宗教信仰中心，龙骑士老师把古手神社的巫女、“咪啪”萌萝古手梨花设定为故事的主人公是有其用意的，神社的作用就是保护一方水土和信徒，修筑大坝要淹没很多村落，所以神社必定第一个站出来反对大坝计划。『寒蝉鸣泣之时』的动画第一季播出于11年前的2006年4月，当时一度引发万人空巷的大轰动，但毕竟很多年过去了，龙骑士07后来也因为搞砸了一部『海猫鸣泣之时』而受到粉丝们的嘲笑和唾弃。如今到白川八幡神社来圣地巡礼的人已经不多了，笔者所见痛绘马的数量大概只有在大洗矶前神社看到的『少女与战车』的十几分之一，而且大触多半是N次来访，新人极少，想来这也是一个动漫圣地由盛转衰的必然过程。笔者还注意到白川八幡神社自古一直在进行一种叫“どぶろく”的祭祀活动，简言之就是用最古老的方法酿酒，而后敬献给神明，笔者忽然眼前一亮，



莫非这就是『你的名字』里“口嚼酒”的灵感来源？“どぶろく祭”在飞驒地区普遍存在，水无神社每年也会举办，新海诚从这条渠道获得灵感的可能性还是很大的，这条信息也成为笔者飞驒之行的最后一个收获。



带着东京和飞驒两地满满的见闻和沉重的背囊，笔者结束了两次圣地巡礼之旅，拖着疲惫的身躯启程回国。待来年春暖花开时，笔者将再次踏上这片樱花浪漫的国土，开启新的旅行。我一直相信休息是为了走更远的路，就像这个时刻，整理旅行的记忆码成文字，在休息中笔者同样能得到许多收获，温习着美好的旅行记忆养精蓄锐，蓄势待发。有时候旅行是需要冲动的，一如三叶不管不顾地跳上开往东京的列车，凭一时之气踏上了飞驒陌生的土地。笔者虽不再年轻，但应该庆幸自己还没错过一个背包走天下的年纪，我始终相信钱还能再赚，但青春不会再来的真理，所以何必吝惜金钱而错失旅行的机会呢？▲





▲『寒蝉鸣泣之时』里古手神社的原型白川八幡神社



If you can fill the unforgiving minute
With sixty seconds' worth of distance run---
Yours is the Earth and everything that's in it

『编舟记』和它背后的故事

后青春时代的赞歌

■文／夏目 ■美编／塔里
■责编／稗田、haru

不管是温暖或者是残酷，“青春”这个词总是给人以希望的感觉，也正是这份无限的可能性，“青春”也总是和“梦想”紧密相连。『jump』的三原则——“友情、努力、胜利”让无数少年少女踏上波澜壮阔拯救世界的旅行，或者迎着朝阳不畏风雨的拼命奔跑。青春就像是一团烈火，无论是欢乐还是悲伤，都是那么激烈。身处于其中之时，很少有人去考虑当青春结束之后会怎样，以为这样就可以持续到地老天荒。樱庭一树在『赤朽叶家的传说』中写道：“青春就结束于一场无可挽回的告别之后。”也许是没有人愿意在告别后，独自留下来与燃烧后的灰烬为伴，所以那些或欢乐，或温暖的校园动画通常都不会告诉观众，当少女们伴着樱花和眼泪走出校园之后，会面对怎样的人生。鲁迅先生在将近一个世纪之前就写下的『娜拉走后怎么样』虽然并不是在探讨“青春之后”，但是其中“人生最苦痛的是梦醒了无路可以走。”的语句不可谓不振聋发聩。青春结束之后的人生，更需要我们的勇气与智慧去加以面对。





或许正是出于这样的考虑，在近年的新番中出现了两种趋势，一是职场动画的缓慢增加，二是被改编成动画作品的小说从单纯的轻小说逐渐向传统文学作品拓展。从前者来看，从 14 年的『白箱』、15 年的『那就是声优』到 16 年的『new game』、『少女编号』等，这些动画虽然还是不可避免加入了许多萌系元素，而且在不同程度上的有所夸张，但是其不同于学院生活的描述还是让人能感受到社会生活的不易，其对于业界的描写也是展现了那些光鲜亮丽的生活背后，需要背负的痛苦和黑暗。对于后者，即使『冰菓』（或者说是古典部系列）并不能算是完全意义上的传统小说的话，『全部变成 F』、『代号 D 机关』等作品在品质上的成功，也让人看到了商业动画表现力的潜力。尽管在关注度上要稍逊一筹，但这却是给充满了浮躁之气和标签化人物与剧情的动画业界注入新的活力的重要举措。而 16 年 10 月由倒 A 档放送播出(网络版由 amazon 独播)、ZEXCS 社制作的『编舟记』便是集合了以上两方面的特点，为我们讲述了一个后青春时代一群平凡人的奋斗历程。

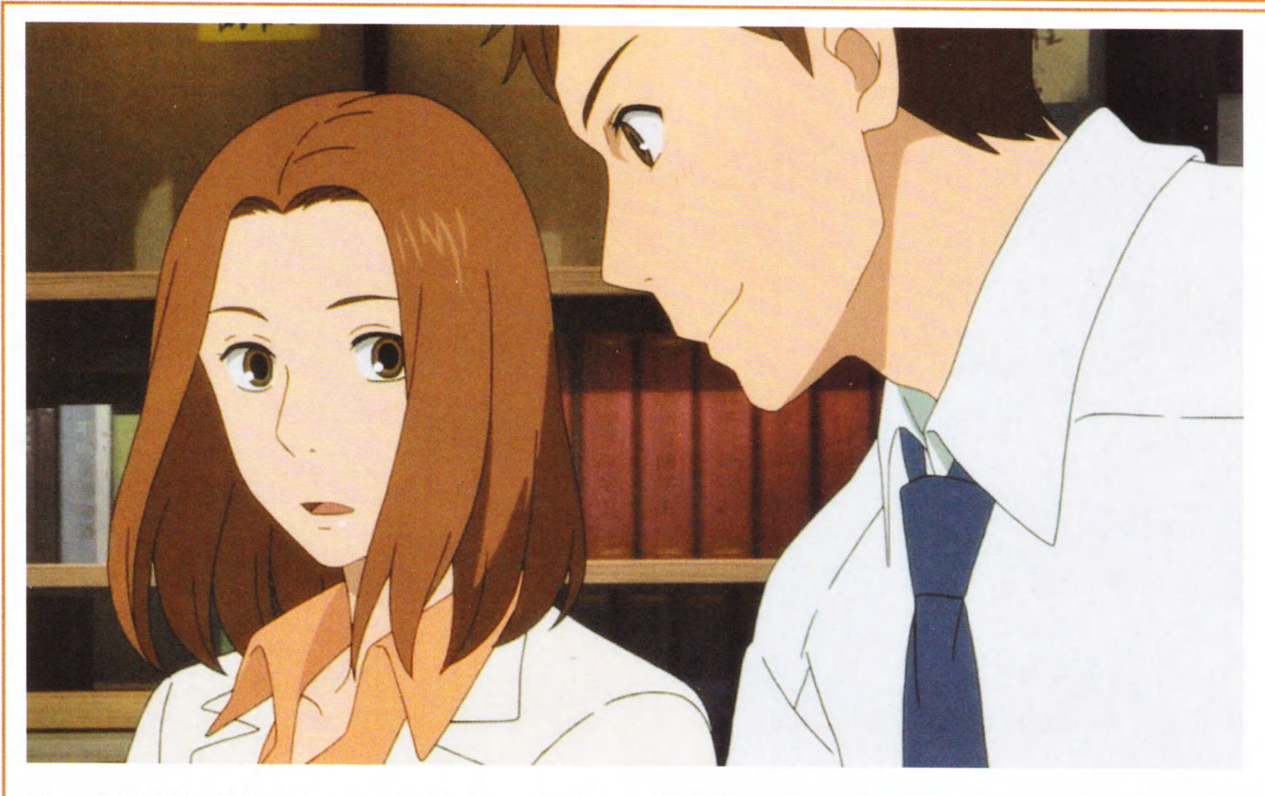


编木为舟 跨越心灵之海

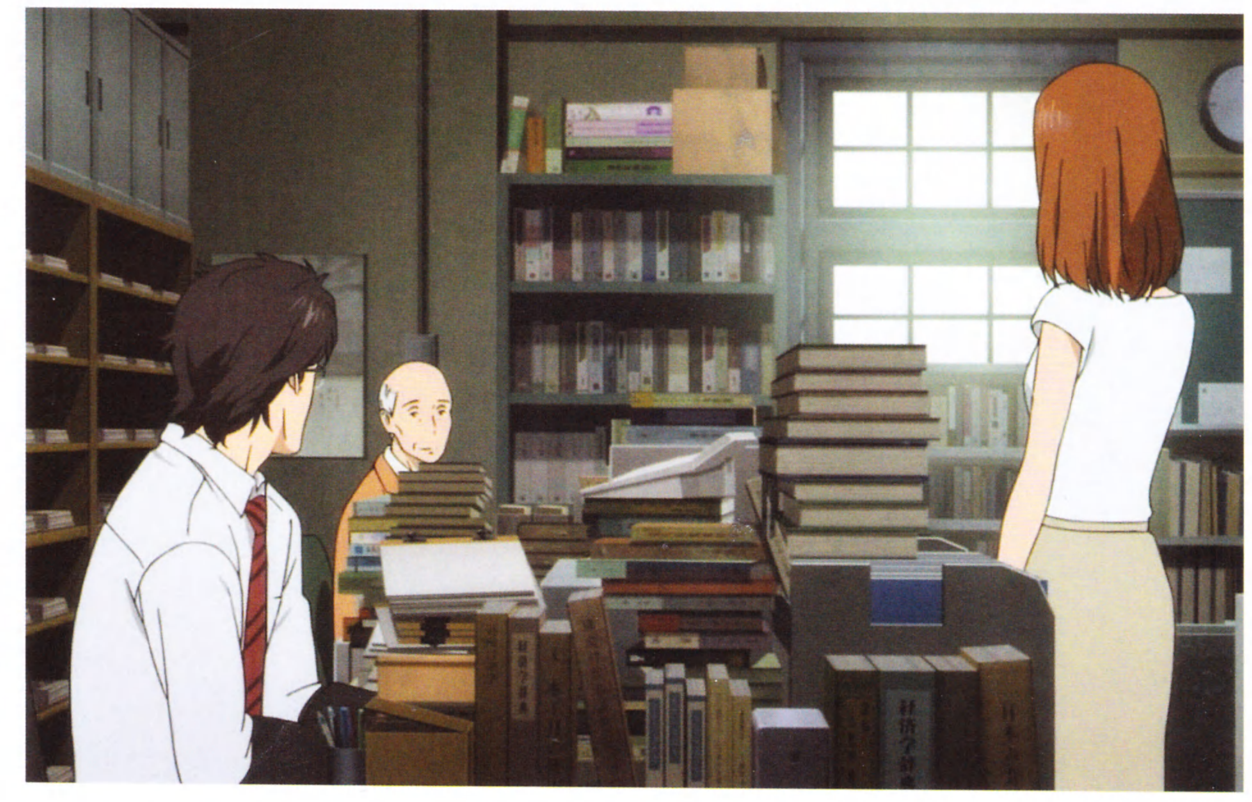
Woven wood for the boat, across the sea of mind

『编舟记』将焦点对准了字典编撰者这个在平时很难受到关注的群体，其故事的主线虽然跨度很大，但是中心始终是在围绕着『大渡海』这本词典的编纂。与冷门的题材相反，三浦紫苑的同名原作和在动画之前上映的电影版在日本都享有很高的声誉和声望，原作在 2012 年取得当年的销量冠军，电影版的『编舟记』获得了包括被誉为“日本奥斯卡”之称的日本电影学院奖在内的 12 项大奖，在动画播出之前也是备受期待。虽然只有短短的十一话，但是动画甚至比电影更自然流畅的展现了原作中的场景。不过，尽管形式不同，无论是原作，亦或是后来的改编作品，都如同作品所描绘的这个群体一样，低调、内敛却又有着细腻丰富的内在世界。

说起字典的编纂，对于我们普通人来说是一个既熟悉又陌生的职业，在学生生涯开始之初，查阅字典往往是我们掌握的第一个技能，不过正如字典被叫做工具书，它的出现，对于



我们来说或许就像桌椅一样理所应当。在原作小说中，当西冈问三好觉得那一本用过的字典最好时，她最先想到的也是“字典或者说一个工具也可以用好坏去衡量吗”，也许是因为在生活中有太多的感情和想法，当面对心意相通之人时我们可以通过语言之外的方式去表达，所以我们对于自己语言的粗糙程度毫不自觉，但是当我们想要在还没有达成默契时想要准确地描述自己的心情，或是收到了来自他人的信息的时候，才会发现自己语言运用和理解的不自如。故事中马缔为了向香具矢传递自己的心意，用庞杂的话语写成情书，但是却让香具矢连解读都无从下手，就更不要说能感受到马缔重重掩饰下的细腻情感。正如在电影中，马缔和香具矢一起在刀具店时，香具矢为马缔解释的那样，要是想要将料理做到极致，每一种操作必须要使用对应的刀具，只有通过有效的媒介，人的思想才能赋予行动准确的意义，而字典要做的就是跨越“心之壁”，架起人类沟通的桥梁。在第一次联谊后，岸边带着宿醉来到办公室，马缔也刻意用“山公倒栽”这样的词去形容她，让她在查到字典的时候更有一种心领神会的感觉。字典默默地维系着人与人之间精神上的联系，这种联系能跨越时间和空间，让我们无论身处何时何处都能有一种不再孤独的感觉。在故事中，西冈和马缔关于“西行”一词的探讨，就展现出了那一瞬间的心灵相通能带给人怎样的舒畅，这样的情怀也颇显浪漫。也正是因为如此，当西冈听到岸边在十三年之后对“右”做出了和马缔一样的思考和解释后，才会如此坚定地相信岸边是一个绝对可以做好字典编辑工作的人。



与西方的拼音文字不同，东亚，尤其中国的汉字尤其带有一种特殊的美感，而日本当今所使用的假名，虽然经过了极大的简化，保留的汉字的数量有限，可是那种风韵并没有完全失去，每一个字与词的创造都包含了先人的哲思，再加上东方文化向来讲究含蓄，所以字与词背后至今依然以一种难以察觉的方式隐藏在我们血脉中。就像在『说文解字』中对“王”的解释：

天下所归往也。董仲舒曰：“古之造文者，三画而连其中谓之王。三者，天、地、人也，而参通之者王也。”孔子曰：“一贯三为王。”凡王之属皆从王。李阳冰曰：“中画近上。王者，则天之义。”



这种文化体验，也是字典重要的功用。随着时间的流转，即使是相通的话语，我们叙述的方式因为表达的需要而不断地变化着，而怎样将每一个字背后那恒久不变的美包含进去，就是一个非常需要智慧去加以解决的问题。中国向来讲究书画同源，国画与书法往往有着密不可分的联系，而在日本或者其他东亚国家也是同样如此，就像香港的“九龙皇帝”装饰走红所说明的那样，字本身就是一种艺术。日本在设计领域地位超群，对于字体的把握和创造也是如火纯青，在动画中虽然没有明确的表现，但为『大渡海』的装帧设计和其中字体的选择都是需要相当大功夫去仔细斟酌，做到艺术性与功能性的平衡。

这种美不仅体现在字本身，也更体现在人们在观念中形成的对字与词的理解。尽管字典的编辑者和创作者要站在中立的角度上去对词条进行叙述，但能否用最简洁的语言突出一个词的神韵，依然是一件极具考验的事情。这也是为什么一本好的字典能够独具特色的原因。动画版每一集都会选取主题词作为标题，而在

结尾都会做出一句别出心裁的解释，这种对文化的承载与传承就是一部字典之所以也会有优劣之分的重要体现。所以字典也并不是冰冷的工具，它的每一个字也是都是包涵了作者的在尽可能中立的立场中做出的情怀的寄托。



走出梦想 走进生活

Out of the dream, into life

虽然同样注重表现业界的真实情景，但是相比于『白箱』和『食梦者』，『编舟记』无论是在叙述的内容上，还是故事的节奏上都相当的平缓。首先这是因为字典编纂和漫画、动画制作本身在工作性质上的差别，不像每天都像冲锋的漫画和动画制作，字典编撰本身就是一个水滴石穿、循序渐进的工作，所以比起前两部作品中主角们身上所体现出来的活力与激情，马缔他们的身上更多是一种气定神闲的悠然和如同磐石般的坚韧。更重要的是，三者对于“梦想”的理解和表现的重点有着很大的差异。在『食梦者』中“梦想”就是不断地自我突破后命运将会给予自己的馈赠。尽管有编辑的指导和帮助，秋人和最高还是在不断地和自己战斗，克服了心理与身体身体的困难，充分地展现了自己的才能，坚持自己的风格持之以恒，终于成为了自己最终想要成为的人。而在『白箱』中，“梦想”其实就是大家一起共同努力之后不断加深的羁绊，和成为一部伟大作品的一部分的一种自豪感。当动画研究社的五人组再一次为了同一部作品努力时，虽然她们依然在当年许下的愿望之路上跋涉，但是那种成就感已然溢于言表。这两部作品最大的共同点，就是主人公们在一开始就选定了自己要追求的事业，并且在接近梦想的道路上一次一次主动选择，也就是更加强调自身的奋斗和对环境以及人生的改变。但是在『编舟记』中，这种“梦想”更具有生活性，也就是说马缔他们被环境所影响的那一面更加明显地体现出了。无论是马缔被看重而调任到字典编辑部，抑或是西冈和岸边因为公司的排挤而调离自己喜欢的岗位，甚至松本老师直到临终也没有能看到凝聚了自己一辈子心血的『大渡海』的正式出版，不管是好还是坏，这种在人物身上的“命运”的感觉更加明显。所以，对于他们来说，“梦想”更多就是一种随遇而安，将自己手头的工作尽力做到最好的精神。马缔在从事自己不擅长也不喜欢的销售工作时，依然保持那份细腻；西冈被突然调职到宣传部门之后，依然能够做到副部长的职务。因为人的命运是无法预料的，在生活中，我们之中的大多数人与“命运”的力量相比，实在太过微小，马缔这样热爱语言并且在学术上也

辞書の編纂に疲れた。
楽しい気分になりたい。
思う編集部員は、西岡正志までご一報を
masanish @genbushobo co.jp







有所成就的人（小说中提到马締已经是日本语的硕士）在入职之初也只能一家一家地去跑书店。我们能做的，就是把自己现在能做的事情做到最好，同时也不放弃自己心中真正的热爱，这样在能在突然有一天我们真的成为舞台上的主角的时候优雅地起舞。因此字典编辑部的各位才能在诸多困难之下，把『大渡海』的编辑这样一个在开始时几乎看不到希望的工作坚持十几年，最终看到它被完成的那一天。

在现实生活中，日本的"匠人精神"一直被人们津津乐道地传颂着，通过纪录片或者报道，从那些饱经沧桑的"匠人"身上我们能感受到的不仅是一种敬业的品质，更有一种无法言说的"美"在其中，他们并非是将艺术生活化，因为他们中的大多数所从事的也是非常普通、常见的工作，相反，他们是将生活本身就变成了一种艺术。所以当他们背后的故事被展现出来时，本身平淡无奇的事物才会格外具有魅力，这种郑重、细腻给了他们所创造之物以新的生命力。记录了一个又一个词语的、厚厚的用例本、对同一个词语不同含义针锋相对的争论与融合、对纸张装帧的谨慎考量都是这种精神的绝佳体现。动画里，马締仔细地比较纸质的不同，那种认真的态度，让他的每一次抚摸都有一种神圣的感觉。而校对时大家所挥洒的汗水，也让人的灵魂开始燃烧起来。这样的细节点点滴滴聚集了起来，让本十分高冷的字典，也变得逐渐有了温度。河野悦子即使在最平凡、琐碎的校对职位上也用自己的心，将文字重新焕发活力。在生活越来越现代化的今天，有些事情总是机器无法替代的。在『寿司之神』中，二郎颇为自豪地展示如何用手感知米的温度和控制寿司的口感。这种源于人的美好希望和细腻的心灵所制作出来的事物，总是包含着一种独特的、温柔的感觉，这才是文化的精髓。

不过在这个讲究效益的时代，他们的很多做法看起来都是"无用"的，就像在咸亨酒店里孔乙己问出的那句"茴字的四种写法"，带有似乎只有文化人才会有的穷酸与傲慢。在书店店长的眼里，种种巨大的花费都是没能收获前景的投资，都是没有益处的，不过碍于大义又不能明确地反对，所以只能任凭他们"自生自灭"。这个现实而又正当的处理方法也很难被反驳，但是终究被世界记住的还是穷困潦倒、匆匆离去的文人孔乙己，而不是那些安享晚年的酒店看客。我们走出梦想，也并不是说要将"有用"与"现实"作为自己的形式标准，命运是我们无法左右的，但是生活却可以因为我们自己而丰富多彩。人的自由，正是体现在这些看似"无用"的事情上。但如果单纯地标榜"无用"与"随性"却又是走入到了另外一个极端，乔纳森的名著『自由』就是描述了这样的场景，肤浅而琐碎的作为只会让生活变成一张更加困顿的网，唯有自己把控住生活的航向，向着更深更广阔的的地域航行，才能真正去体味不一样的风景。

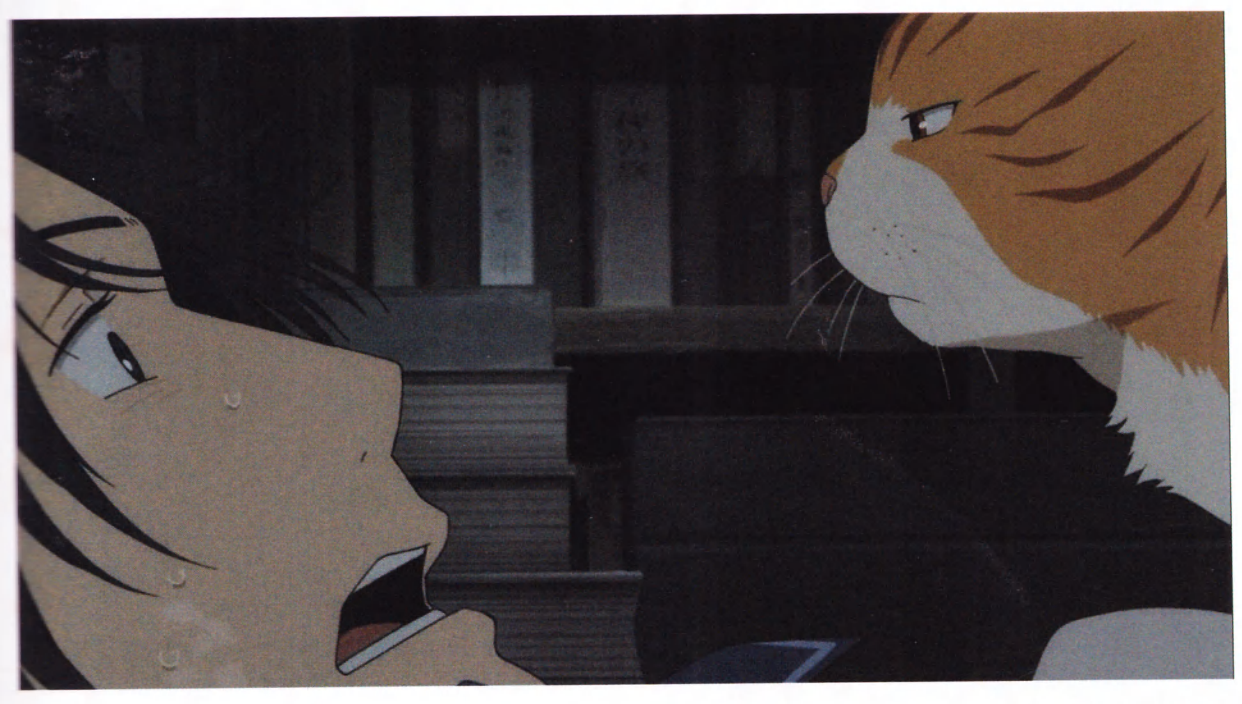
爱是一个长久的诺言

Love is a long promise

在 2015 年新京报对『编舟记』的原作者三浦紫苑的一次访谈中，当被问到自己作品人物情感的创作风格时，三浦表示自己"对描写男

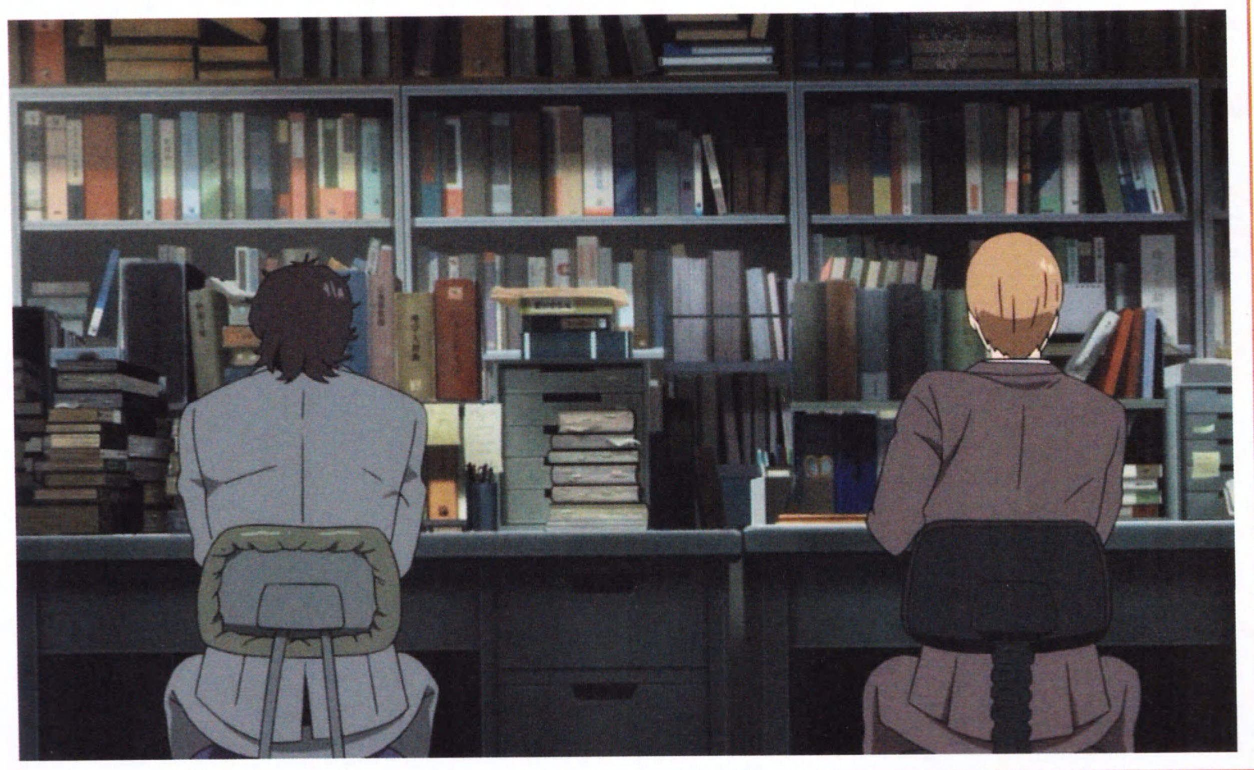
女恋情没什么兴趣”。随后她解释道：“我并没有有意识地这样做，而是更喜欢写男人和男人之间，女人和女人之间，那种既不是朋友，也不是恋人，也不是家人，但不知怎地意气投合这样的关系，写这样的关系我很愉快。也许这就是我被说成是‘BL 风格’的原因吧。”这也许是在说比起男女之间的彼此试探、猜测才慢慢形成的关系，三浦更加欣赏建立在对彼此有着深厚的了解从而水到渠成的关系。回顾三浦紫苑的作品，确实很难看到一般意义上的爱情场面：『强风吹拂』里竹青庄的男孩子们从最初的抗拒，到最后在强风中彼此鼓励，最终创造了“箱根驿传”史上最大的奇迹；『神去村』系列中，自然和淳朴的村民洗涤哺育了勇气那个尚在成长的敏感心灵。而给她带来直木赏荣誉的『多田便利屋』系列则是展现了在为别人解决日常琐事的请求时，两位一度疏离的男主角不断靠近、充满“爱意”的互动。在『编舟记』的原作中，香具矢和马缔、三好和西冈，包括宫本和岸边之间虽然明确地被作者确定为恋爱关系，但是其中对“爱情”的描写几乎可以说是微乎其微。三浦笔下的人物，感情始终是含蓄内敛的，彼此之间的爱意是通过一种“心流”加以表现。这样一来，虽然在作品中始终没有明显的情感波动，但是这种由“爱”所营造出的温暖氛围却萦绕在整部作品中，让人无限回





味。这样的感情不仅不会随着时间的流逝而减少，反而历久弥香，给人一种别样的感慨。在三浦的笔下，“爱”不仅仅是两人一时的情投意合，更多地是一种日久天长的陪伴和互相支持，所以这种“爱”就像是一个虽未明说但确实存在于每个人心中的长久诺言。同时，它也象征着一种责任，彼此能在需要的时候相互支持。马缔和香具矢即便在婚后也是保持着一种相敬如宾的态度，甚至香矢具都没有改自己的姓氏。这种责任与诺言是两个人的事情，这样两个相互独立的人才能相互支持走得更远。

在动画中，这种情感的变化的表现被明显地加强。虽然岸边和宫本之间的互动被一笔带过，但是马缔与香具矢、西冈和三好之间的互动却被更加详细地刻画，虽然在这之中加入了许多原创的剧情，但是在原作中那种舒缓的氛围并没有失去，反而因为增加了很多彼此间交往的情节而显得更加自然。在增加的片段中，香具矢和三好两位女性被刻画得更加富有魅力。原作中，三好积极主动的行动并没有很多，而且这个角色的设置主要是为了更好地体现西冈



的心态逐渐变得成熟，而且西冈的振作更多是受到了马缔的影响，是一种在不断变化的生活中的自我思考。而在动画中三好在无意间对西冈的鼓励和在他心情低落时无言的安慰也被刻画出来，因此后来西冈对两人之间恋情的承认和下定求婚的决心才显得更加水到渠成。无论是在工作中还是在生活中，三好都是理解和包容西冈的，所以当西冈决定向三好正式表明关系的时候，其实是西冈对于自身必须要承担的生活责任的一种确认。对于香矢具来说，动画忠实地还原了小说中她极具东方魅力的惊艳登场。虽然在动画中，香矢具的台词依然不多，但是相比原作小说和电影，动画对其人物形象的塑造更加成熟和舒缓，比如动画最后原创的两人一起赏樱的场景等，诸多原创场景的加入，更加凸显了她的细腻与温暖。

从人物形象与内心情感的塑造上来说，动画的改编也让人津津乐道。在原作中，西冈对于刚刚进入字典编辑部的马缔的情感是十分复



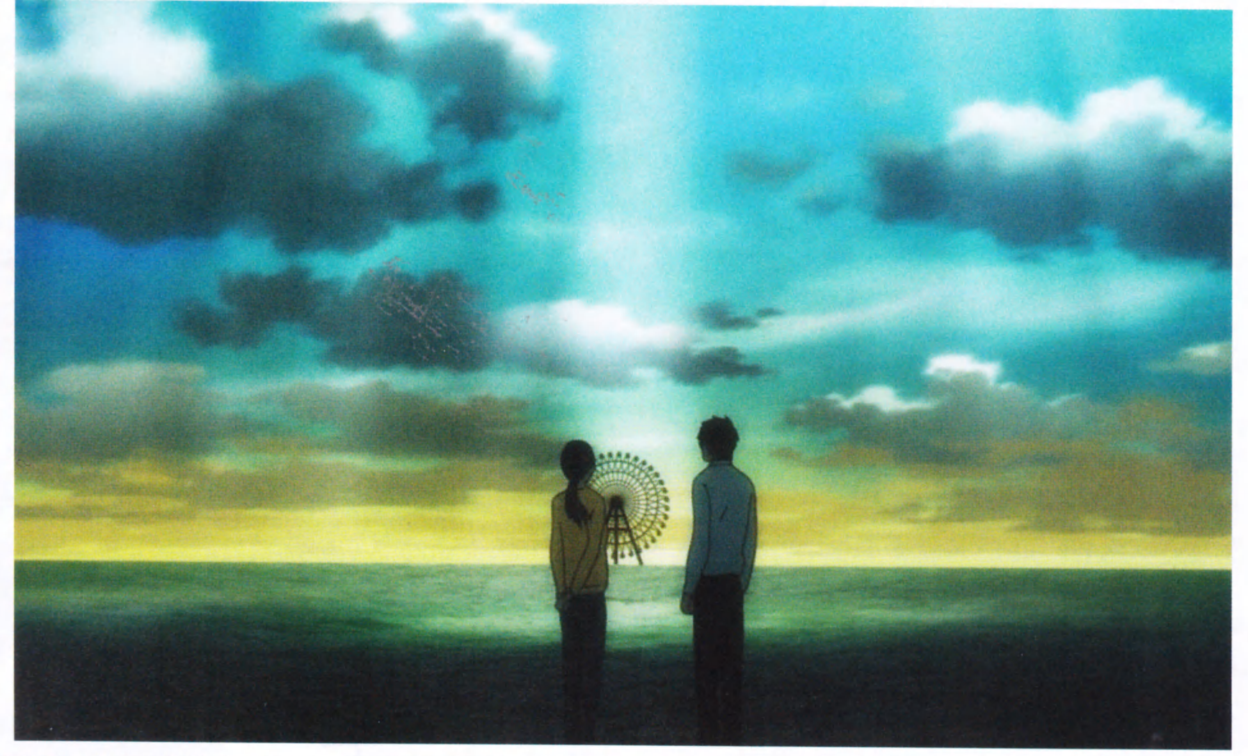
驶好这条巨轮的下一代编辑们的成长应该也是他同样关注的事情。动画将在小说中出现的一段的松本老师与荒木老师的聊天放到了开头，松本老师感叹自己的工作后继无人，不过在看到马缔等人将这项事业坚持并推动下去的决心之后，松本老师也改变了自己的想法，最后松本老师的遗书中那种看到这项伟大的事业后继有人所体现出的由衷的欣慰之感，两者相结合就更加体现出了松本老师博大的情怀，使得他对语言的爱上升到了一种使命与责任感，让人敬仰，而且在剧中由老师的声音和马缔的声音各朗读信的前后两个部分，也是着重凸显了这种传承之感。

此外，动画这种视觉艺术的天然特色，也很好地被利用了起来。与人物的作画质量极其不稳定不同，动画中对于背景的描绘始终保持着一个非常高的水准。在动画中，许多情感的表达都是靠对场景的描绘来完成的。正所谓“一切景语皆情语”，场景氛围的塑造，能表达更多超越语言的情感。香矢具出场时，如水的月光让她有了一种与不同于凡人的独特气质与魅力。也难怪马缔会将她和辉夜姬联系在一起。每一次马缔反思字的意义时的思考，都被情景化地

杂的，或者说是负面感情居多的情况，看着马缔成为松本老师和荒木老师的得力助手，在字典编辑的事业上始终没有起色的西冈不仅有了一些嫉妒之心，而且对于自身生活和事业产生了怀疑，所以在原作中西冈是在一步一步地缩短着与马缔的距离，直到他面见教授，为马缔的修改意见辩护，才真正地从心底信赖这个伙伴，这种心理更加贴近实际人的心理活动，但是这对于西冈本人形象的塑造就不是一个很好的方式，所以在动画中，这种情感被大大地淡化了，取而代之的是西冈和马缔在性格上的互补。双方的互动也建立在一种更加纯粹的互相信任的基础上。对于整个字典编辑部，在动画中西冈的感情也更深了，动画增加了西冈听到公司决定削减『大渡海』项目时惊讶的神情，以及他在背后所做出的种种努力，这样也使得西冈本身的性格更加地具有深度。

此外对于松本老师，在动画中也增加了很多片段，比如在西冈和马缔在探讨应该要如何编辑“西行”一词的词条之时，特意给了一个在旁边的松本老师欣慰的镜头。如果『大渡海』是松本老师毕生追求的事业的话，对于能够驾





展现了出来，字与词所组成的汪洋大海，既让人感觉出马缔以及各位编辑编舟渡海的不易与伟大，也能让人重新感悟语言自身的力量所在。松本老师病重之时的枯木，到后来马缔与香矢具一起见到的嫩芽，以及在最后饱含生命力绽放的樱花，既是一种希望在一代又一代人身上不断传承的体现，更是对他们未来的美好祝愿。

平凡的故事 要用一生讲完

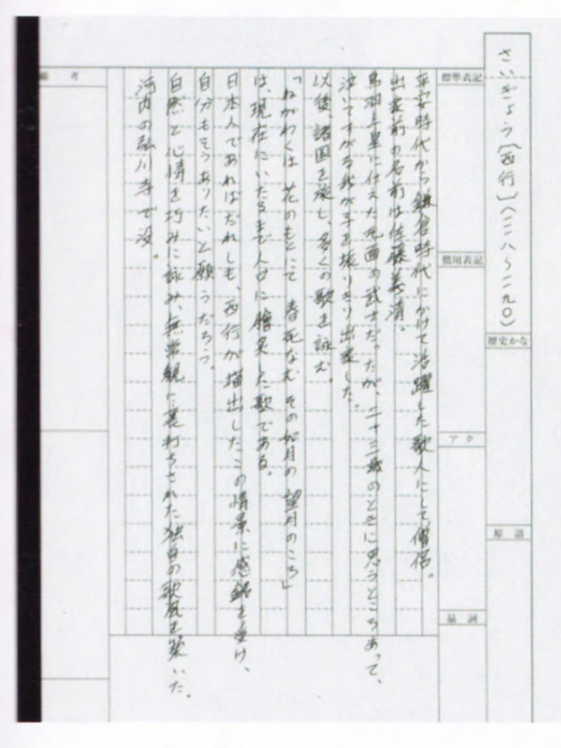
Ordinary story to finish with a lifetime

在故事中，无论是松本老师还是马缔都提到，字典的编辑是一项永远没有尽头的工作，时代在不断的变化，每天都有无数的资讯被创造和流转、演变，所以人们所使用的语言也是在不断的变化。即使是相同的语言，人们背后所想表达的感情也是在不断的调整。人只能活

在当下。不同时代的人们，不同地域的人们都需要有共同的记忆、共同的表达才能有真正的共同感受。原版新华字典中的一句“张华考上了北京大学，李萍进了中等技术学校，我在百货公司当售货员，我们都有光明的前途”的例句在知乎上引发了热议，下面的众多答案都在感慨时间的流逝让我们似乎已经无法回忆起其






さいぎょう【西行】(一一一八～一一九〇)
平安時代から鎌倉時代にかけて活躍した歌人にして僧侶。
出家前の名前は佐藤義清。
鳥羽上皇に仕えた北面の武士だったが、二十三歳のときに思うところあって、
泣いてすがる我が子を振りきり出家した。
以後、諸国を旅し、多くの歌を詠む。
「ねがわくは花のもとにて春死なむ その如月の望月のころ」
は、現在にいたるまで人口に膾炙した歌である。
日本人であればだれしも、西行が描出したこの情景に感銘を受け、
自分もそうありたいと願うだろう。
自然と心情を巧みに詠み、無常観に裏打ちされた独自の歌風を築いた。
河内の弘川寺で没。



实并不算模糊的记忆，人们当年的美好希冀就包含在这样悄无声息流逝的岁月中。为了能跟得上时代的步伐，在当一部字典制订出来之后，就是没有休止的修订工作，如果现有的版本没有办法满足需求，就要再制作新的字典，这不仅是一种适应时代的需要，更是一种对于承认共同记忆的记录。语言是活的，而活着的语言每一次的变化都能影响我们整个的社会，无论是由『圣经』的翻译所引发的宗教改革浪潮，亦或是现代索绪尔的『普通语言学』被发掘从而引领的结构主义思潮，都反应出了语言的生机与人类精神世界成长的关系。文化在世界范围的传播，也同样离不开字典的帮助，唯有语言能被合理的转换和理解，才有交流和思想逐渐扩散的可能。从这个意义上来说，马缔他们就是人类精神的守护者，这样的事业穷尽一生或许也无法完成，但是自己能为这座精神的殿堂添砖加瓦，怎么想都是一件无比崇高的事情。

人总有老去的那一天，而一代又一代的编辑们的传承，就让字典编辑这项工作有了永恒的生命。从松本老师到荒木老师，从马缔到岸边，再到被吸引来参加字典编辑工作的更年轻的人们，他们为这项事业奉献了自己的青春，却让字典有了超越时间和空间的魔力，避免青春的易逝，成为永远。动画最后一集的标题——“灯”，既是在说这种薪尽火传、永不停息的信念的传承，更是再说这些编辑们用自己照亮、守护着人类不断前行的道路。在我们的现实生活中，不仅仅是像马缔一样的编辑们走在这样艰苦但又荣耀的道路上，维基百科的编辑者，这种百科全书词条的维护和完善者，都是在以自己的方式为人类精神上永远不会被摧毁的巴别塔添砖加瓦，即使知道自己的努力很难为人所知，但是他们中的大多数依然在尽心尽力的做着，因为这才是真正的事业，真正值得一生开拓的道路。

当告别了青春的激情，温吞如水的生活似乎就变得一成不变、令人乏味，但是这才是人生命的本质。在不变中成就永恒，在细微处成就伟大的事业，也许他们的故事也会慢慢融化在时间的长河中，但是那一本本守护着我们的精神、沟通着我们心灵的字典就是对后青春时代的他们最高的赞歌。▲




『舰队收藏』深海栖舰解析（下）
■ 文 / 潜行吧豆子 ■责编 / 稗田 ■美编 / 塔里
彼岸花伴他飞向
『瓦尔哈拉』
テイトク、ワタシタチ.....モドリマシタ

“我们为之骄傲地向其追授美国海军十字勋章，他曾在美国海军陆战队第22航空联队第241侦察及轰炸机中队展现出了一个中队指挥官及航空兵应有的英雄姿态。1942年六月，在中途岛战役当天，他无视自己的个人安危，凭着自己敏锐的观察力和英勇的战斗精神，领导麾下中队的其他航空兵共同抵御猖獗的日寇，直至其在空战中失踪，而他也为了这个国家就此放弃了自己宝贵的生命……”



▲美国海军十字勋章（Navy Cross）被作为美国海军及海军陆战队军种内最高级别嘉奖

这是一份美国海军陆战队军种最高荣誉“海军十字”勋章的追授函译文，它的授予对象是一名美国海军陆战队军籍编号为“O-004084”的陆战队航空兵少校。

或许你同样会认为他就像太平洋战场上的其他军人一样，即使生前战绩令后世赞许，还是追授嘉奖或悼词惊天动地，对于浩瀚的大洋来言，都只不过是这场杀戮浩劫中，再渺小不过的蜉蝣。

如今很多人都难以知道他的全名，而以他之名所命名的“地方”却在太平洋战史中给予后人极其深刻的印象，无论是作为历史看客的我们，还是途径过那里的老兵。



▲美国海军陆战队少校洛夫顿・罗索・亨德森

这位海军陆战队少校的名字，也就是洛夫顿・罗索・亨德森（Lofton Russell Henderson），第一位在中途岛战役中阵亡美国海军陆战队航空兵……

中间栖姬
Midway Hime



『中间栖姬』最初登场于2014年夏季活动，此次活动被命名为『AL作戦／MI作戦』，暨原型为1942年6月同期进行的『荷兰港战役』（AL作战）和『中途岛战役』（MI作战）。

而『中间栖姬』则出现在该次活动中的E-3和E-4部分的『MI作戦』，她的原型也正是当时位于中途岛东岛的『中途岛海军航空站』。

中途岛战役告终后，『中途岛海军航空站』为了表示纪念，也就换上了新名字，暨『亨德森机场』（Henderson Field）。

新来的指挥官&不屈的航空兵

1942年4月17日，洛夫顿・亨德森少校抵达『中途岛海军航空站』，前来向驻扎于此的美国海军陆战队第241侦察及轰炸机中队指挥官里奥・史密斯（Leo Smith）上尉报道，接受成为新一任的中队指挥官。



▲位于中途岛东岛的『中途岛海军航空站』（亨德森机场）



▲1942年5月，美国海军陆战队第241侦察及轰炸机中队飞行员的合影，最前排中央席地而坐者便是洛夫顿・亨德森少校



▲从中途岛升空的SB2U“拥护者”型俯冲轰炸机，隶属于陆战队第241侦察及轰炸机中队

此时的太平洋已是阴云密布，中途岛上的美国人都知道，这里早晚会被日军给盯上，打不打只是时间问题，只不过谁也猜不着什么时候。

现在，留给这位“新来”的中队指挥官眼下的任务已是相当棘手。就任之后，首先立即对该中队展开加强训练，以应对随时都有可能进攻于此的日军。其次，该中队在其任职之前所装备的SB2U『拥护者』型俯冲轰炸机已显老旧，正在陆续准备更换更新的SBD『无畏』型俯冲轰炸机。

然而直到中途岛战役打响前夕，陆战队第241侦察及轰炸机中队尚未实现新机型的完全换装，并且大部分航空兵对新机型的操作尚未熟练，这也造成了中途岛战役当天，美国海军陆战队第241侦察及轰炸机中队同时使用了SBD-2『无畏』型和SB2U-3『拥护者』型俯冲轰炸机。

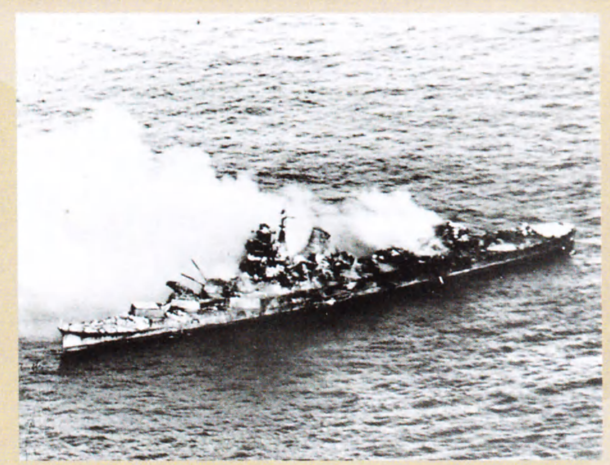
中途岛战役首日，岛上所有陆集航空兵起飞作战，洛夫顿・亨德森少校所带领的陆战队第241侦察及轰炸机中队当时的接到的任务是朝IJN的『飞龙』号航空母舰进攻，但很快就在途中遭到了日军战斗机的拦截。

首先遭到攻击的便是亨德森少校所在的长机。据事后同编队飞行员回忆，亨德森少校很可能在当时便身受重伤，随后洛夫顿・亨德森少校及其座机便在混乱中失踪。

在后续战斗中，驻守中途岛的两支陆战队陆基航空兵单位，陆战队第241侦察及轰炸机



▲Accurate Miniatures模型以中途岛战役为背景出的两款1/48模型，也反映着陆战队第241侦察及轰炸机中队当天同时使用了SBD-2『无畏』型和SB2U-3『拥护者』型俯冲轰炸机



▲因轰炸而重创的『三隈』号重巡洋舰，而她也与不久之后倾覆沉没



中队和第 221 战斗机中队不间断升空作战，并且伤亡惨重。

陆战队第 241 侦察及轰炸机中队，中队指挥官及副指挥官阵亡，全中队共计 22 人阵亡；陆战队第 221 战斗机中队中队长阵亡，全中队共计 14 人阵亡。

6 月 6 日，陆战队第 241 侦察及轰炸机中队对受创的『三隈』号重巡洋舰追击，成功将其重创。在这场战斗旗舰，第 241 侦察及轰炸机中队的理查德・弗莱明（Richard E. Fleming）上尉在空袭『三隈』号重巡洋舰时，座机中弹起火，毅然选择驾驶其撞向『三隈』号重巡洋舰的四号炮塔，而他后来也被追授予了荣誉勋章。

当日傍晚，『三隈』号重巡洋舰由于舰体受损严重沉没。次日 IJN 舰队狼狈撤出战斗，宣告中途岛战役正式结束。

亨德森少校和许多那场战役的美军飞行员一样，在当日混乱的空战中在战后报告中被列为“失踪”或“有待核实阵亡”，但同样均已人机均无法寻觅下落被最终确定为“阵亡”。为了纪念这名战役中第一名遇难的飞行员，中途岛东岛的『中途岛海军航空站』也就此在修复时更名为了『亨德森机场』……

相关设定考证

关于当次活动出现的『中间栖姬』装备设定，我可能会依照美军中途岛战役中『中途岛海军航空站』的现实情况进行些许个人猜测。

在其装备的第二格至第四格，分别为『深海猫舰战』、『深海地狱舰爆』、『深海复仇舰攻』，从名字上我们能够直接判断原型，分别则是美军在太平洋战争中列装的 F4F『野猫』型战斗机、SB2C『地狱俯冲者』型俯冲轰炸机和 TBF『复仇者』型鱼雷攻击机。

有关 F4F『野猫』型战斗机在该岛的所属陆基番号，在前文中我们已经有所提及，暨美国海军陆战队第 221 战斗机中队。其实和陆战队第 241 侦察及轰炸机中队的情况类同，在中途岛战役打响时，该中队绝大多数装备的还是略显过时的 F2A-3『水牛』型战斗机，仅有少数 F4F-3『野猫』型战斗机得以装备，在当天战役中，该中队同样遭受了惨痛的伤亡记录。

『深海地狱舰爆』的原型 SB2C『地狱俯冲者』型俯冲轰炸机，再次不多展开猜测，这类原型其实是在中途岛半年之后的 1942 年年底才开始逐步服役，而当时岛上的俯冲轰炸机为 SBD-2『无畏』型和 SB2U-3『拥护者』型俯冲轰炸机。



▲中途岛战役之后，岛上仅存的一架 TBF『复仇者』型鱼雷攻击机

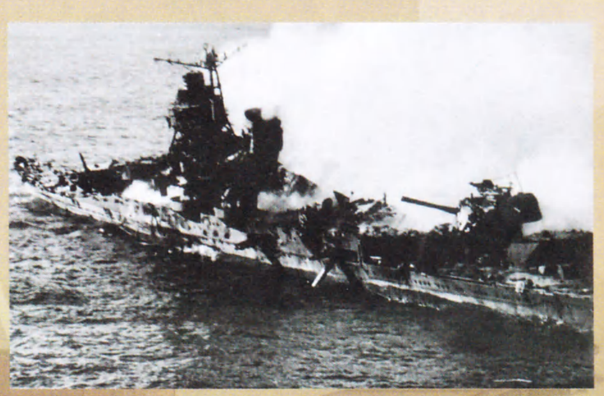
中途岛战役之后，岛上仅存的一架 TBF『复仇者』型鱼雷攻击机

第四格的装备可能就有些意思，如果你注意的话会发现，在磨血阶段该格装备的是『深海复仇舰攻』，但在最后斩杀阶段却不装备有『深海复仇舰攻』，而是直接换成了『深海对空雷达』。

在中途岛战役中，『中途岛海军航空站』确实有装备 TBF『复仇者』型鱼雷攻击机，暨为美国海军第 8 舰载鱼雷机中队陆基分队，当时该中队大部分鱼雷攻击机部署在 CV-8『大黄蜂』号航空母舰上，但均为 TBD『蹂躏者』型鱼雷攻击机，该中队陆基中队则装备有六架 TBF『复仇者』型鱼雷攻击机。

而在整个中途岛战役中，美国海军第 8 舰载鱼雷机中队少校分队长及上尉陆基分队长阵亡，后者麾下的六架 TBF『复仇者』型鱼雷攻击机中，仅有一架幸存返航，编制险些全灭。在斩杀模式中『深海复仇舰攻』的消失，可能正映射的这一点……

而关于第一格装备的『8inch 三连装炮』，美军并未在该岛上装设有 8inch（约 20.3 厘米）规格的火炮，据个人推测这一规格的武器可能是源自于『三隈』号重巡洋舰的『20.3cm 连装炮』。



▲『三隈』号重巡洋舰沉没前的照片，四号炮塔上的残骸被认为是理查德・弗莱明上尉的 SB2U-3『拥护者』型俯冲轰炸机。

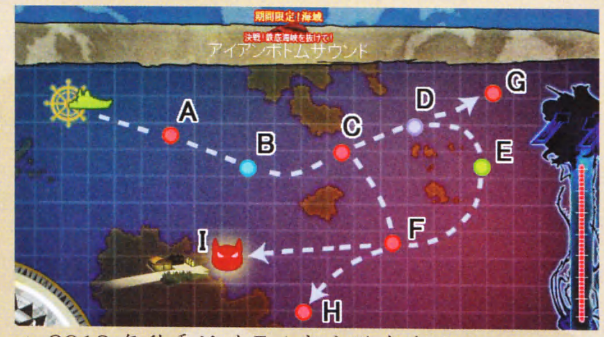

▲中途岛现今鸟瞰图，左侧为沙岛的亨德森机场，右侧为东岛的亨德森机场遗址


▲描绘当时第 221 战斗机中队麾下 F2A『水牛』型战斗机升空迎击的画作

也就是映射当时亨德森少校所指挥的第 241 侦察及轰炸机中队中理查德·弗莱明上尉驾驶受损的 SB2U-3『拥护者』型俯冲轰炸机撞向『三隈』号重巡洋舰四号炮塔的经历。

『中途岛海军航空站』在更名为『亨德森机场』后，一直使用至太平洋战争结束才被废弃，后在相邻的中途岛沙岛建立起了新的『亨德森机场』，目前沙岛的『亨德森机场』依旧开放，但不作为常用机场，归属于美国内政部鱼类及野生动物管理局负责，仅用作紧急状况备降机场。

而那座历经中途岛战役的东岛『亨德森机场』遗址，现在依旧保留了那场战役留下的弹坑及残骸……



▲ 2013 年秋季活动 E-4 部分游戏地图



▲现实中『铁底海峡』的地图与交战双方沉没舰船位置标记

『飞行场姬』其实是今天要介绍的几位『深海栖舰』中最先登场的，早在 2013 年秋季活动中 E-4 部分担当 BOSS，后又在 2015 年夏季活动 E-4 部分出现。

2013 年秋季活动中 E-4 部分和 2015 年夏季活动 E-4 部分，地图名字都采用的是『アイアンボトム・サウンド』，也就是呼应现实中的『铁底海峡』。在瓜达尔卡纳尔岛战役旗舰，由于参战双方均在此海域交战沉没数目庞大的舰船，方才被人留下了『铁底海峡』这一充满讽刺意味的恶名。

而『飞行场姬』的原型正是瓜达尔卡纳尔岛上的『亨德森机场』，而『铁底海峡』也就是因为交战双方围绕夺取和防守『亨德森机场』而留下的结果，因此我们也不难想象这片海域的舰船们留下了多大的怨气。

瓜达尔卡纳尔岛上的这座『亨德森机场』实际上是由日军在 1942 年 5 月占领瓜达尔卡纳尔岛后建立的，起初这里被命名为『隆加角』，希望借此用于作为进攻澳大利亚的航空兵基地。

美国海军陆战队登陆后，迅速占领这座未被修建完成的日军机场，并以中途岛战役中阵亡的洛夫顿·亨德森少校将这里命名为了『亨德森机场』，海军陆上工程营也随即展开了接手后的建设工作。

而所罗门群岛的噩梦或许才刚刚开始，关于瓜达尔卡纳尔岛的『亨德森机场』在战役中的点滴我就不全部展开细说了，因为实在不是一个段落可以单独说得清的。看下『铁底海峡』里的舰船残骸，就不难想象『亨德森机场』在整场战役中的地位了，和双方交战的惨象了……



飞行场姬
Airport Hime




▲ 1942 年 8 月航拍的瓜达尔卡纳尔岛『亨德森机场』



▲如今留在瓜达尔卡纳尔岛『亨德森机场』上的铭牌

装填『三式弹』

但其中不得不说的，便是 1942 年 10 月 13 日夜间，IJN 对『亨德森机场』实施舰炮轰炸的史实，而这个 IJN 的成功案例，也成为游戏中采取装备『三式弹』攻击陆上型『深海栖舰』会产生伤害加成的缘由。

由于日军急于削弱『亨德森机场』为盟军带来的制空能力，为昼间己方航空兵取得优势，策划出了利用舰炮轰炸机场的方法。当时这一想法在 IJN 中甚至被评估为“大材小用”，甚至有可能让执行任务的舰船陷入难以估量的危险局面。

由栗田健男中将指挥，组成『第二挺身攻击队』，麾下编入第三战队的『金刚』号及『榛名』号战列舰作为舰炮射击队。10 月 13 日夜间 20 点 30 分，『第二挺身攻击队』准备完毕并出发。

23 点 33 分，依托来自『古鹰』号和『衣笠』号重巡洋舰的『零式水上侦察机』投放的照明弹，舰炮射击队开始校准岸上目标。五分钟后，『金刚』号战列舰立即朝『亨德森机场』发射了 IJN 新装备的『三式弹』，共计 104 发炮弹。

紧接其后，『榛名』号战列舰对机场发射对空用『零式弹』，共计 189 发。两艘战列舰在倾

斜完所有『三式弹』和『零式弹』后,撤出战斗。

在这场『亨德森机场』舰炮射击行动中,『金刚』号及『榛名』号战列舰的主炮及副炮共计发射近千枚炮弹,『亨德森机场』也因此陷入一片火海,跑道严重损毁导致机场暂时性瘫痪,当时机场上的约 96 架飞机成为残骸。

这场夜间对岸射击行动,IJN 无疑达到或称是超出了预期,然而这场胜利并未能最终改变所罗门群岛战事的走向……

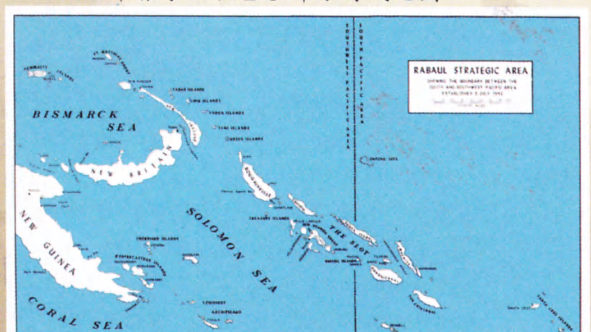
彼岸栖姬
Rikorisu Hime



『彼岸栖姬』登场于 2016 年春季活动,并在 E-5 部分担当 BOSS。由于该次活动所设定的『IF 作戦』并无史实原型,但根据 E-5 部分的地图名称,也有可能是在映射 1943 年起围绕拉包尔航空基地及附近海域的空中及海上战役。



▲ 2016 年春季活动 E-5 部分游戏地图



▲现实中『拉包尔战区』的地图

『彼岸栖姬』说是新登场的『深海栖舰』,但其实我们也可以将她看作是『飞行场姬』的『马甲』或是进化版罢了,而她的原型也就是 1943 年瓜达尔卡纳尔岛战役结束后,进行修复并扩建的『亨德森机场』。



至于『彼岸』这一词,则不过是日本方面的一种故弄玄虚,或说中二罢了,历史上并无对其有过类似绰号,而这个词游戏官方给出的代表着『彼岸花』,暨红花石蒜(Lycoris radiata),也就是映射着 1943 年之后的『亨德森机场』跑道样式,我们在『彼岸栖姬』立绘左手上便能看到当时的跑道样式。

另外,『彼岸花』这种植物在梵文中同样被叫做『曼珠沙华』,在日本文化中,由于此花盛开于扫墓时节,也被人们视作开在黄泉之路,指引亡魂离开阳间的花朵。

我们回到『彼岸栖姬』本身原型上说,其实并没有什么特别好说的。自 1943 年 2 月之后的瓜达尔卡纳尔岛实际上已经趋于和平,『亨德森机场』得以扩建,成为盟军稳定的航空基地,海军、海军陆战队及陆军航空兵源源不断


▲ 1943 年 4 月所航拍的『亨德森机场』


▲被俗称为彼岸花的红花石蒜



▲现在的瓜达尔卡纳尔岛『亨德森机场』,也就是霍尼亚拉国际机场

从 1943 年 4 月顺利进驻『亨德森机场』。

随着日本在太平洋战事中的节节败退,『亨德森机场』逐渐也从一个航空兵作战前进基地,逐渐变为了仅仅驻留执行巡逻机和搜救机的机场。

太平洋战争结束后,瓜达尔卡纳尔岛『亨德森机场』也随之被废弃,直至 1960 年代进行现代化翻修,更名为霍尼亚拉国际机场,用作所罗门群岛区域唯一的国际机场。

写在结尾

九十年前的 1927 年,名为洛夫顿·罗索·亨德森的海军陆战队少尉被派驻往中国天津,这一年里,他也将成为美国海军陆战队航空部队的一员,或许他并不知道自己的结局也在蓝天之中。

没人知道十五年后的那场空战里,亨德森少校到底下落何处,却只留下了名字。

中途岛的『亨德森』诉说着岛上航空兵们的不屈精神,所罗门群岛的『亨德森』吟唱着密林之歌和『铁底海峡』底的不挠意志。

或许他并未在战斗中失踪,而是『彼岸花』已经指引着那位海军陆战队少校,飞往了英灵战士魂归所向的『瓦尔哈拉』了吧……▲



镇守府通信

Guardian harbor Times



2/11 冬活开幕/情人节限定语音

又到了一年一度的冬活时期，本次活动是小型作战“光作战”，各位新人也有机会拿到甲章哦！本次作战分为三段作战，分别是【第一作战海域：“光”作战准备】、【第二作战海域：小笠原诸岛哨界线强化】、【侦查战力紧急展开！“光”作战】。除去通关奖励的“伊14”，各位提督还可以在第二海域邂逅到“藤波”和第三海域的“伊13”。

本次更新了新的情人节的限定立绘“朧”“高波”“水無月”以及新的情人节语音，各位最喜欢的舰（田）娘（中）也给各位提督送上了巧克力一枚，本次更新的小彩蛋“大和料理屋”中，大和也将为大家准备巧（黑）克（暗）力（界）料理盛宴，大家一定要用心去品尝这些料理哦！同时家具屋也更新了大量的新家具以及只有在活动期间才能购买的限时家具。

2/28 冬活闭幕/Zara改二/女儿节新立绘、家具

各位提督大家好~，冬活也圆满结束啦，不知道各位有没有捞到心仪的“伊13”呢?

本次更新了重巡洋舰“Zara”的【due改装】(二改)，本次二改需要设计图以及非常高的练度，而改二之后将会提升装甲、火力和搭载量，主炮可改修，而在本次新更新的任务中也将会获得可以装备的新式装甲板。而本次更新春季限定任务共6步，奖励菱饼和开洞器等道具，同时也实装了“Zara due”的出击任务，奖励是新型甲板。

明石的改修工厂也有翻天覆地的变化啦~，“潜水艇搭载电探＆水防式望远镜”可以改修，而该装备的上位装备将会以后实装。Zara所搭载的“203mm/53”也开放了改修。“増設バルジ(中型艦)”在开放了改修的同时，也开放了进阶装备“艦本新設計 増設バルジ”和该装备的改修。而开发系统也添加了一个小小的改动，当水雷战队作为旗舰的时候“九三式水中听音器”的开发率提高，这也算是对新人的一个小小的友好改动。

本次同时更新了“山风”“瑞穗”“Commandant Teste”“潮”“潮改二”的女儿节新立绘，还有大量的女儿节新家具和语音，同时还有官方所说的超值家具(官方：仅售一个职人！ SSR家具！)，本次的春季限定任务也有职人可以获得，大家也可以购买自己想要的家具。

本次更新内容就到此结束啦~希望大家在新的一年里也多多关照~

Zara改二

情人节

水无月

朧

高波

Commandant Teste

女儿节

山风

潮改二

潮

瑞穗

Commandant Teste



C91 DOUJIN MUSIC PICK UP 同人音乐扫雷大作战

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play !

■文/鬼千鹤、氧气 ■责编/如月千华 ■美编/三白

原创部分

文：鬼千鹤

2016年年末的迎新钟声，在C91圆满落幕后随之敲响，在参与了一日目的东方场之后，笔者很不幸地被严寒打败生病了（咳咳），然而依旧坚持跑了三日目的原创同音。不过16年冬季的CM原创同音真的是少之又少，令人注目的作品一年少过一年的这个趋势依然没有停下，也许是M3秋跟冬季CM间隔时间太短的缘故，大家来不及构思新作品吧。另外这次东方社团也有不少好听的曲子，如果原创同音的数量无法满足的话不妨也尝试一下东方方面的歌～

[c a n o u e]

canoueⅣ～

錆び往く禍の城～

八月tieleaf启动了翼の降る王国企划之后，霜月在canoue这边也开始了新的物语。完结了跟中惠的合作以及人工智能ランジェ系列后，今年又多了两个新坑呢（擦汗）。这张专辑的曲风，犹如BK上耀眼的金黄色一般，能够让人感到温暖。尽管这是一张讲述古城物语的碟，开场曲却宁静到令人觉得自己仰躺在水面上，顺着缓缓流动的水波一起，不知会漂流到何方。视野范围内的蓝天，被两岸茂盛的银杏遮挡，四周静到让人想直接睡去。而主打歌却是一首非常带有冲劲的曲子，似乎能够看到元气的身影在这座城堡中奔跑，即便失去光芒，也会在黑暗中微笑，能够找到自己想要的幸福。奔跑的少女，忽然停住脚步，回首一望的瞬间，无数的白鸽忽然起飞，朝着无尽的苍穹展翅飞去。由霜月亲自作曲的Tr.3则是十分优美，令人想要守护的摇曳旋律。有着心爱的人的思念，所以才能够有勇气朝着明日飞去，那永不终结的爱恋便是我所生存的理由。在这张碟中还有一首同样是霜月作曲的歌——压轴的Tr.6，霜月早期的名曲月追いの都市的canoue ver重编曲版本。相比幽静的原版本，新编曲的月追都市节奏加快了不少，三拍子的回旋将人卷入美妙的旋律之中。不仅可以感受到霜月唱功的大幅度提升，背景中提琴的加入也更让曲子变得更加哀伤浪漫。





[A r c a d i a H e a r t s]

ニヴルヘイムの詩～

忘却のメロディア

ArcadiaHearts的作品已经有很长时间没有接触过了，这一次的忘却之河主题意外地挺对胃口。物语民族风之中，还带有十分令人向往的异域风情。在作曲的风格上可能会有人觉得有些单一，不过当夜晚独自一人的时分，细细品味这像河水一般，有些起伏，又似乎很平静的旋律。这哀伤寂静的曲调，是否让你瞧见了忘却之河与乐园的光景？被晨雾所包围的重重山脉，被薄冰所冻结的美丽花朵。只要来到这忘却的岸边，饮下河水，就算有着再沉重的过去，再多的记忆，一切都将跟随烦恼一同都

逝去，也不会记得自己曾经来访过这片土地。这条河一直通往死者们的国度，跟随神秘的曲调，似乎已经站在了冥府的门前，被歌声所吸引，下一个来访者……会是何人呢?

【Lilypha ～リリーファ～】
はじまり

C91 让笔者认识到了一位过去并没有接触过的歌姬 -- 狛茉璃奈，于 C91 与 Symholic 的作曲 Paspal 组成了一个新团。新社团开端的第一张碟便起名为はじまり，因为是一切的开始，也是梦想的起点，所以被赋予了这样的名字吧。Paspal 其实让笔者吃惊不小，一向听的都是他为叶月写的黑暗风歌曲，想不到写起这样美妙纯真的旋律来也丝毫不逊色。那么来介绍一下比较喜欢的几首歌吧，Tr.2 是非常热闹却又不觉得吵闹，像是专辑封面一样布满阳光，十分清爽的曲子。元气满满的恋爱少女，想要传达自己的内心所想，虽然不想破坏朋友关系，但更加不想让自己后悔，所以 -- 坦率地告白吧，比任何人都要喜欢你的我，一定会守护这份感情的！ Tr.4 也是一首颇有精神的歌，副歌部分的节拍和作曲跟 Tr.2 都很相似，不过主歌相对加入了一些迷惘的元素。即便这样，也还是决定踏出朝向未知世界的一步，曾经居住的小镇的朋友们，大家的微笑也会给予我勇气，走向崭新的世界呢。Tr.5 是专辑里唯一一首悲伤的曲子，这首的作曲可以让我们感受到 Paspal 一贯的作曲风格。狛茉璃奈纯洁的声音，歌唱着一名机器人的内心。看起来明明跟人类没有区别，却并不拥有一颗真正的心。背景的念白，告知我们机器人的记忆是不能无限保存的，机器人少女悲伤的一声“我并不想忘记啊……”将自己对主人的感情尽数表达，若是失去了记忆，是否还能够跟原来的朋友们相处呢? 无论如何，都不想将那些回忆消除啊……





[Pratanallis]

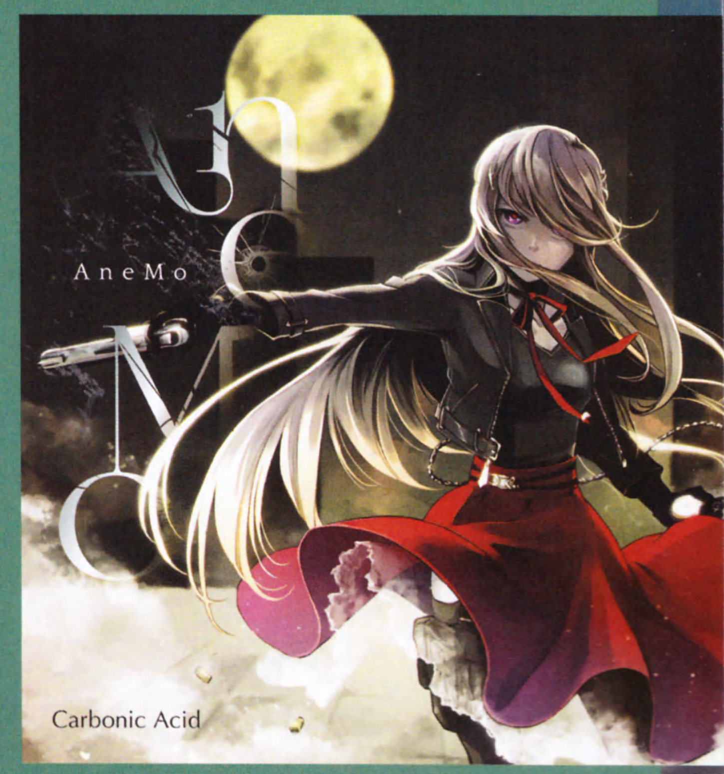
Dear White Faieries

这次十分巧合的是，明明是刚刚接触狛茉璃奈，却在完全不知道歌姬是谁的情况下又购入了一张她有参与制作的CD。来自Pratanallis的奉献，能够温暖冬季的三首温暖人心的旋律。虽然笔者听着作曲擅自觉得第三首歌不仅不能让人感觉到温暖，反而造成了完全不一样的效果。温柔的Tr.1和Tr.2都是狛茉璃奈所演唱，尤其是Tr.2里加入了铃声，瞬间让人想到了圣诞夜的钟声与四处奔走的圣诞老人，为大家带来这寒冷之夜的奇迹。Tr.3演唱的歌姬为eupe，充满疾走感的节奏和野性的歌唱，把我们都置身于漫天纷飞的暴风雪之中，体现出一种即便处在严寒之中也绝对不想服输的信念。即便思念之人远去，思念也不会因此而消退，而且会随着逐渐堆积起的雪一样越来越厚，将一切都包围住。逐渐被染得雪白的景色，即便留下你的足迹也很快会被覆盖吧，然而我却愿意毫不迷惘地找寻你所走过的道路。

[Carbonic Acid]

AneMo

笔者一般是几乎不听男声歌曲的，不过这张AneMo实在是让人喜欢得不行。虽然过去并没听过这个团的作品，不过从介绍来看，vocal毛和Carbonic Acid这个社团过去应该有合作过。(因为这张作品是C91一日目发售，外加封面跟铃仙有一些相似，笔者那天还特别蠢地走到摊位面前问这张确定是原创吗←感觉自己简直太失礼了！！)帅气的男声摇滚，像是漆黑深夜之中的飙车族一般，具有冷酷的眼神，漆皮外套的打扮，在月下肆意地飞驰。首先吸引到我的是Tr.1宁静的纯乐，伴随逐渐增强的秒针声，为随后激烈的Tr.2到来做了很好的铺垫。不服于日常无聊的生活，不断朝前冲刺，无论倒下多少次也不会踌躇依旧会站起，这样坚定的信念像极了一名守护战士。笔者最喜欢这张专辑之中的Tr.3，同样也是一曲令人热血沸腾的歌，想要与心爱的女子携手共进，甚至不怕献上自己滴下鲜红的心脏，也不愿意这紧系在小指的红线被一句再见所切断。副歌部分的旋律虽说潇洒，可是听着却倍感心酸，仿佛就要从掌心中失去自己紧握的美好，不禁伸出手朝着光所闪耀之处紧握。



[Rigel Theatre]

Erlija Gate

Rigel Theatre今年的作品都是以download card的形式放出的，可能也是井上太忙没时间出新CD的缘故吧，不过小巧的卡片作为收藏也是很有价值的~本以为Rigel Theatre年末不会再有新作，谁知道推出的居然是一曲vocal单曲，最重要她们明显更能够用她清澈强力的声线与唱功，将Rigel Theatre歌曲中的强劲气势与宏大的世界观表现出来。这首Erlija Gate是凯尔特风+北欧风的旋律配合了东欧的民族要素，制作出了如此厚重又雄壮的歌曲。节奏感十分强，像一支前进的部队整齐有力的步伐齐齐向前，而宿木的歌声则是领队，潇洒高傲地昂首跨步，走向希望的苍穹。令人期待的是，这首歌只是两个社团合作企划的开头，由于时间关系所以只先行了一首，我也在摊位上跟井上确认过，这个故事的完整版将在今年放出，两个我都很喜欢的民族团能够合作真是太过惊喜，忍不住期待下一次展会的到来了呢~





惜被小红帽的银色短剑杀死。

白哥特专辑的曲子除了 drop 写的同名主打歌以外都是特别温馨或是有趣的曲子。Emerald Alice 与过去 M3-29 的 Red Wonderland 为联动歌曲，Red Wonderland 描写的是爱丽丝故事中残暴的红心女王，Emerald Alice 的主角则是手持宝剑战斗，绽放光芒的爱丽丝，主歌部份的作曲虽然很白，却掩盖不了整体紧迫的战斗气息和副歌的悲壮感。Tr.4 是オッカ写的新曲，听オッカ的歌曲常常会让人有置身在迪士尼乐园中游玩的错觉，尤其是这首歌的和声像是背景有许多可爱的小精灵在舞蹈伴唱着，将恋爱的心情精心烘焙，加上蜂蜜和焦糖和香料给心爱的他享用吧。Tr.6 炎恋为塚越作品中少见的一曲温柔的钢琴曲，出轨的男子所喜欢的女子要被执行火形，从被禁忌的黑色爱恋却涌出纯白的思念，让人觉得这样的少女也十分可怜呢。

两张专辑有联系的故事分别有两个，歌书馆少女与双子。双子讲述的是两名双胞胎，一位不太显眼（黑哥特 Tr.4）而另一名则非常漂亮（白哥特 Tr.3）却慢慢地失去了一切。歌书馆少女这首歌是我 C91 最喜欢的一首，华尔兹的三拍节奏，像是漩涡，又或是像海浪，而听着歌的我们，就好像坐在一叶扁舟上，不停地被旋律的漩涡旋转，不停地被旋律的海浪拍打。一下又一下，狠狠撞击着心门，一旦打开便是泪水的决堤。白哥特里联动的歌壇少女，副歌与间奏和歌书馆少女完全相反，无论是作曲还是作词都很浪漫，虽然都是圆舞曲，然而歌壇少女却可以让我们非常开心地享受浪漫的舞蹈，歌书馆少女的那种致郁感，只在间奏的短短几秒里出现。一斗まる的作词也用了非常深邃的词汇，一座隐秘似乎又很颓废的歌书馆，和开着茶会的优雅歌壇，还真是天差地别呢。

[葉月ゆら]
Silver Blanchette & Emerald Alice

叶月现在制作专辑考虑的也真是越来越细致，每一次企划的用心程度都让人敬佩，C91 出的两张新碟分别为黑哥特和白哥特两个主题，有一部分歌曲互相之间是有联系的，讲述同一个故事的歌曲分别在两张专辑里各有一首。

那么先来介绍一下黑哥特专辑独立的曲子吧。这次为首尾纯音乐作曲的是 seraph 的光ノ巣，非常耐人寻味的一首奏响黑暗来临的紧迫感之曲，从紧张的气氛过度到俏皮地在原地旋转舞蹈，古灵精怪的风格，随后再把华尔兹的气势升华到高潮而终结。从第一曲纯乐到第二曲的过度恰到好处，在黑暗之中冷漠又高傲的旋律，配合叶月略带些许难过情感的演唱，无法抵抗便失去了意识。夕野的作词也越来越纯熟，已经早已洞察到叶月的喜好了么（大雾）。Tr.3 对于听过 M3-30 叶月的 babel 这张碟的听众来说曲调一定不会陌生，这首其实可以称作是 babel 的 Tr.1 夢魔と羊の群れ的新版本，歌词保留了大致框架但是换了不少新词，当然也是重新演唱的。楚楚可怜的声线与オッカ跳跃的旋律，充满欲望地想要品尝甘甜的糖果呢。专辑的同名主打歌还是“正宫”的 drop 负责作曲，狂气的黑暗风迫不及待地被展现开来，故事主题是小红帽，很罕见地将本要吃掉小红帽的狼描写成了一个喜欢小红帽的狼人，甚至不



东方部分

文：氧气

大家好，我是氧气小姐姐~

最近也是特别忙。今年的上海东方 only 意在达成更多的突破，相对的，前期准备的工作量就变得特别大；日本这边期末考试也正好在两月初，所以本来不是很想写 ^q^。但是正如我在上次所说的，因为准备时间的充分，冬 CM 是各个社团出精品的时期——冷饭社团会出新歌新谱，勤快的社团甚至有余力做两张。这次 C91 就非常典型，喜欢上了很多好歌好碟（水性杨花），不写感觉有点对不起自己 w

魂音泉原本应该是定番的，但是这次包括上次秋季例大祭的新谱都没有特别亮的歌，感觉还是在蓄力，就只在这里稍微提一下：ゆうかなで的翻唱曲还是很棒，软糯慵懒，非常舒服；以上次秋例的谱为始，本馆 cover 的画师换成了魂音泉二次本『碎华变』的作者 REI，而荻原凛画了另一张卡拉 OK 碟，不知道之后会怎么样，个人还是希望荻原凛能继续画本馆 cover 吧。

ENS 在上次 C90 发了大招之后，这次就有点惨了——史无前例地落选了コミケ摊位，只得走寄售和通贩。而除此之外还有一个让人惊讶的“第一次”——『陰翳観測、密室ノ独』，ENS 为 nayuta 之外的歌姬做的第一首八字歌，选择了夕月椿来演绎。有些人问为什么不继续让 nayuta 来担，多稳，但我觉得黑鸟敢于冲出自己老招牌定式的实验精神还是值得肯定的，应该是有之后的打算（无责任猜想，可能会有素咲ほたる的咲夜八字歌）。夕月椿的这首我个人还是挺喜欢的，很符合我心目中图书的声音。副歌第一次取消了经典的第二轨人声，而是由吉他走旋律来代替，听感上效果还不错，念白段有点爽到 …… 想被图书用这语气骂倒（

好了，接下来就是本篇。如果能提起你对东方同音更大的兴趣，我会很开心的。

[発熱巫女～ず]

-TWICE-

做了五届 dance、R & B、funk，炒了两届冷饭之后，在 C91 发热（len）巫女终于自称拾回了时隔三年的“老本行”——pops 专辑。millie，舞花，宇田敬子这些老面孔纷纷回归，还加入了新的 vocalist：EL.J。清淡又带些成熟风韵的一张。之所以说“自称”，是因为专辑中依旧混入了一首舞曲。Tr.5 Love Therapy by Darkness † miko's——“暗黑巫女”这个称谓在第一张 dance 倾向专辑アルカロイド中第一次出现，Tim Vegas 用它代表发热巫女（做舞曲）的黑暗面，也是在那张专辑 TV 宣告巫女开始“向着黑暗堕落”。这次“lightness miko”的专辑中依旧存在一曲暗 † 黑，像是暗示好景不会长久，复辟的未来近在眼前。（开个玩笑 w，近几年走其他风格的发热笔者也同样喜欢。天使和堕天使哪个好？都好啊。（炒冷饭的 coldness miko 就算了。

Tim Vegas 在推特上这么说：“発熱巫女～ず一直都是以‘还能做出更好作品’的心境在制作专辑，这张『TWICE』也是现阶段发热其中一个风格的‘最高杰作’。”回归原点，由 Tim Vegas 自己一个人制作全专，这在某种意义上也算是“TWICE”吧。

去年曾一度怀疑“真本家”FELT 要把舞花的 pop 曲也接手过去了，millie 小姐姐在发热的上一首歌更是要追溯到 2013 年的 call for。本以为再也听不到了，17 年新年却出人意料的收获了这张——对我这种听着他们的 pops 长大，迷恋那个时代的人来说是份值得感激的礼物。

“穿越时间吧，目的地是那闪着光的银河；拉响汽笛，只属于我们的夜间飞行开始了♪”

钢琴附点的音符轻盈跃动——那是出行时的砰砰心跳。一轨吉他滑棒加一轨键盘弯音轮做的 synth 俏皮欢快，带着鲜亮的色彩。舞花温暖的嗓音里透着缕缕悸动，钢琴和闷音吉他交织着轻轻跟随。如果说冷猫是清淡点滴的幸福感，则可以说发热这首是秘封俱乐部享受活动的愉悦感。副歌段弦乐调皮地点缀在小节末，把情绪撩拨得更加高扬。舞花酥松甜美的半假声在恰好之处自然地接续，把整首歌情感的细腻程度和宽度全部拔高了。和所有本家发热的舞花 pop 一样，混音干净舒服，像一块浓郁的牛奶软糖，耐得住细细咀嚼。

Tr.2 existence，band 的完成度很高，充满着律动的吉他和走得非常活泼的贝斯一拍即合，连同鼓带来起舞的感觉。间奏富有变化的吉他 solo 很显功力，后半部分走了一段贝斯的旋律，配鼓边敲击，风味独特。间奏后转到 e 小调的 vocal 抒情段体现了 EL.J 情感上的张力。新歌姬 EL.J 带鼻音的音色很像 Chen-U，而 Chen-U 有一个鼻腔共鸣，EL.J 则是那种直接发声的感觉，唱法上更流行一些，热衷于表达，很放得开。（同样唱的是 funk 曲，感觉 EL.J 有可能接替了 Chen-U 之前的位置？不管怎么说，期待她之后和发热的磨合碰撞）专辑 theme 曲 TWICE，与 millie 小姐姐感动的再会，让人听着听着就流泪了的毒。

“手上残留着的温暖，静静消逝的脚步声，滴进格雷伯爵的泪，映出了一片新世界。”

吉他 pingpong delay 的编排营造出一种立体的浪漫感觉，副歌段拉丁风格的鼓点和贝斯只为星夜下的她们响起：

“今宵飘扬的节奏里，摇动我小小的肩

带着两人相扣的指尖，一下一下描摹那染红的月

给夜空涂上色彩的花瓣啊，请不要枯萎

让我聆听你的声音，直到星星沉眠。”

星、空、月、云，没有你在，一切都变得毫无意义——我只想要你在我身旁微笑啊。Cover 里的从者紧闭着双眼——那片映照两人的星空，也只会存在于幼月的回忆里，她美好而虚妄的愿望里。

“再一次（TWICE），声を聞かせて . . .”



[TUMENECO]

-黄昏ボーダーライン-

冷猫用行动宣告，他们已经脱离炒冷饭的时期了！

我们的业界良心这次带来了两首新歌和一首 vioce edition，第三首名曲ホシノユメ由迷之清唱集团 HφTDφGS 倾情再演绎。（怀疑集团成员有 GCHM、ななつめ等人）和 CD 标题同名的 Tr.2『黄昏ボーダーライン』太美好了，和上次『37 号から見る景色』的糖里有毒不一样，这首是纯粹的甜，像是黄昏时倒入咖啡的砂糖。前奏虽只有钢琴的淡淡讲述，但简单清澈并不代表单调——左手低音部分用转位后的 C#、D#、E# 形成一个稳健的低音上行，连续两个大二的有力推进为整体增添了开阔度，支撑、展开出一幅夕暮天空的淡丽图景。vocal 进入后根音走向保持不变，与前奏的情绪保持了连贯。yukina 甜怡的嗓音悠悠唱起：

“就我们两人，一起去吧。”

寂静降临于黄昏的街，遥远东方的天际仍透着湛蓝的颜色，日薄西山，梦见梦幻。A1 始终重复着同一段钢琴，虽说大致是 1546 的简单和弦走向，但是巧妙的转位让其十分耐听。间奏渐渐加入了其他器乐，层次和色彩开始丰厚起来。时间悄悄流去，无需话语我们也维系在一起，许愿这些日子能够永远轮转的世界。A2 将要结束时，正三和弦 4 级到 5 级，再进入 1 级的过渡让之前温暖安逸的氛围有了起伏，激发出更为深层的情感。

“飘飘摇摇吹来的风，纤纤绵绵地拂起我的头发





抿起嘴，悄悄地从心里对这「理所当然」的日常

和守护着这「理所当然」的你，说声谢谢。

lalalalalulala，我一直唱着歌

轻轻地，喃喃地，你能听见吗？

希望这段无可替代的时光，

就这样，永远持续下去……”

在黄昏牵手漫步的秘封两人拥有一种永恒，只属于她们的永恒。

她们真好，冷猫真好。



[FELT]

-Fluster Escape-

继上次 20th 的封面大兔子铃仙，FELT 在 C91 的新谱封面紧跟着就是黑兔子帝了（自然な流れ）。第一首 NAGI☆操刀的封面歌『IN THE RAIN』依旧精彩。宇佐大人白旗的电音旋律灵动跃入，积蓄力量，在预告的鼓点之后一切豁然明亮。待到 vocal 进入，伴奏音型显示出强烈的摇滚特征。“我嘶哑的呼喊在树叶间传递，冻僵了的手在雨雾中沉溺”，鼓、贝斯、电吉他的节奏配合设计得工整巧妙，有 NAGI☆自己一贯的匠人风格。“你温柔的双眼看似寂寞地笑着，幻想般的邂逅为我拭去满颊的泪水。”舞花在副歌中真假声的交替转换舒畅而又抓耳，和 band 结合，充满了明亮和希望的感觉。间奏时电吉他弹奏旋律，和鼓心有灵犀一唱一和，又接一段技巧变化十分丰富的 solo 把情绪推上最高处。Vocal 再次进入后，前几个乐句仅由

钢琴弹奏和弦，在一个停顿后，整个 band 倾力而出。“怀着小小的希望，等来了七色的彩虹。在那透过树叶的斑驳光芒下，白兔小小的手牵起了我。”

如果说 NAGI ☆这次属于稳定发挥，则可以说 MZC 这次带来的 Tr.2『RESISTANCE』发挥得非常“惊艳”了。前奏一进入就是炸裂的失真吉他，loud 系的编曲让人热血沸腾，吉他的 riff 更是充满攻击性。进入副歌前的 breakdown 节奏和钢琴在高音部的点缀让整首曲子有收放自如的感觉，虽说优美，但是更像爆发前的蓄力。副歌紧拉慢唱，Vivienne 也拿出了不同但不输舞花的情感演绎本事，This is a resistance! 第二段 breakdown 结束后，间奏的设计是这首最亮的点：在 riff 的开始，失真吉他的 86 拍和鼓的 44 拍叠成一个复拍子，这段旋律有一种似在向上攀登的刺激感觉。在钢琴明亮的刮奏后重音一变，又成了给人感觉非常混乱的数学感单 86 拍演绎。稍慢的前两段似乎是个喘息的机会，但随后的发展根本不让人松懈——bpm 一下子飙上 180，在钢琴看似凌乱复杂的 solo 之后紧跟着的就是快速大段的吉他 shred——飒爽炫技，酣畅淋漓。最终在 band 充满空间的演奏后，由下行的钢琴带领着走向戛然结束。精彩啊，精彩。

[錯乱のオルフェ]

-illusion is DEAD-

錯乱のオルフェ是在 2012 年结成乐队，在 2013 年以 band arrange 粉药的名曲为起点开始做东方同人摇滚乐的社团。吉他手井沢玲担任编曲和社团主催，主唱加藤乃依，贝斯みるたす兼任混音和母带处理。除了乐队，画师奥村ねり和 PV 师窓際也是社团的重要一员。笔者第一次注意到这个社团还是在 2015 年 C89，专辑『enigmatic your FLOWER』中的 Tr.5『幻想のエニグマ』有一个制作非常精美的 PV，从整个 PV 的框架设计和画师绘制的图量可以看出下了很大的功夫，其中昆虫标本和花的意象有着独特的风格和想法。然而，C89 的好谱实在是太多，单摇滚就有岸田教团东方 arrange 复合碟这种重磅炸弹几乎吸引了笔者的全部注意力，因而并没有列入推荐的曲目里。

这次的 C91 前夕，錯乱のオルフェ发布了两个新的 PV，第二个『Re:Collections』的 PV 实实在在地戳到了我。C91 买了 CD 之后，发现整张碟的曲子和 BK 设计都实属精品，相见恨晚（cover 的灵梦真好看真好看）。标题 illusion is DEAD，幻想已死。就像特设页面所说的，激烈和苦闷两种心像的冲突中，带着一丝颓废感。何为生存，何为幸福？有幻想的人在非幻想的现实里该何去何从？

Re:Collections：回忆。

明快且抓耳的前奏里，一只苹果被切开，画面变得鲜红，睁开一只不安的眼睛，木然微笑着的灵梦站在风中，头发被吹得左右飞舞。编排是本格的 Jrock，不难，但是很妙，像是打开了一个开关，一股想要跳跃起来的渴望从无到有。“窗外有的不一定只是窗外，而难以呼吸的地方，不只是水中”。PV 中灵梦一头栽进金鱼缸里的画面怪诞却又符合歌曲的走向——是啊，有想呆的地方的话，想怎么呆就怎么呆不就好了。日子轮转而去，现在才想起那欢笑的时光，过去的自己向着铁轨纵身一跃，没能挽



救，只得流下悔恨的泪水。副歌部分的底鼓加入了 16 分音符，吉他大量的切音，加强了攻击性和跃动感。穿着卫衣的灵梦拥抱着穿着连衣裙的灵梦，苹果孤零零地落在铁轨中央，似乎暗示着和之前画面截然相反的结局。人主观地给事物加上纯洁与否的标签，就像只站在远处看就认定风景是否美丽一样。在幼时某天的午后，拔去蝴蝶的翅膀，自己都业已忘记，这也是一种纯粹。第二段主歌中，鼓的主要节奏在原有的军鼓和底鼓中加入了大量的开闭镲演奏，使整体的跃动感更上一层。草木被践踏后无言无血的死亡里存在着一种耽美，但从没有人这么想过。PV 中灵梦撑起鲜红的伞，阻挡漫天药物的雨。加藤乃依对于这首歌的演绎让人眼前一亮——每个乐句最后的长音里蕴含着激情与颓废、争取和放弃交织的复杂感觉，副歌段情感的爆发不是那种全身一激灵的，而是隐隐地让人心里发痒发颤。音域宽度非常优秀，扎实有力的真声能下到低音 D#，又能在高音区发展不断触碰高音 D（在 Tr.2『Necro Fatalize』中更是到 F4），声音稳定且力度优秀，实属实力摇滚 vocal。夕阳落下，日子又过去了，之前撑伞阻挡的药物胶囊又出现在罐子里，摇摆着的晴天娃娃，穿着丧服，怪异脑袋的人形东西不知所谓地拍着手，药罐幻作了苹果，灵梦向它探出手去。

“我不是无时无刻想着你，却也未曾忘记你。”

“所以我会在那业已埋没在记忆中的大海边。无人知晓地，等待着两人的再会。”

间奏颓败的吉他声中，灵梦张口正欲咬下，自己的幻影忽然浮现。一声凄脆的钢琴，流下一行泪。

「今天也活下去了。」

没能成为任何人的，没有名字的你和我，拖着疲惫的面容擦肩而过。

就算是最后的话语也罢，我想要歌唱，这些等待你的日子。

Disillusion，幻灭了，有幻想的自己只活在回忆里。根据 PV 的各种 sence，笔者理解这首歌是现在的自己为过去的自己所唱，而主催井沢玲对于“你”的解释是：“你”既可以是过去的自己，也可以是过去的恋人或故人，根据听者的不同可以有不同的想象。读者的你又会有何思考呢？

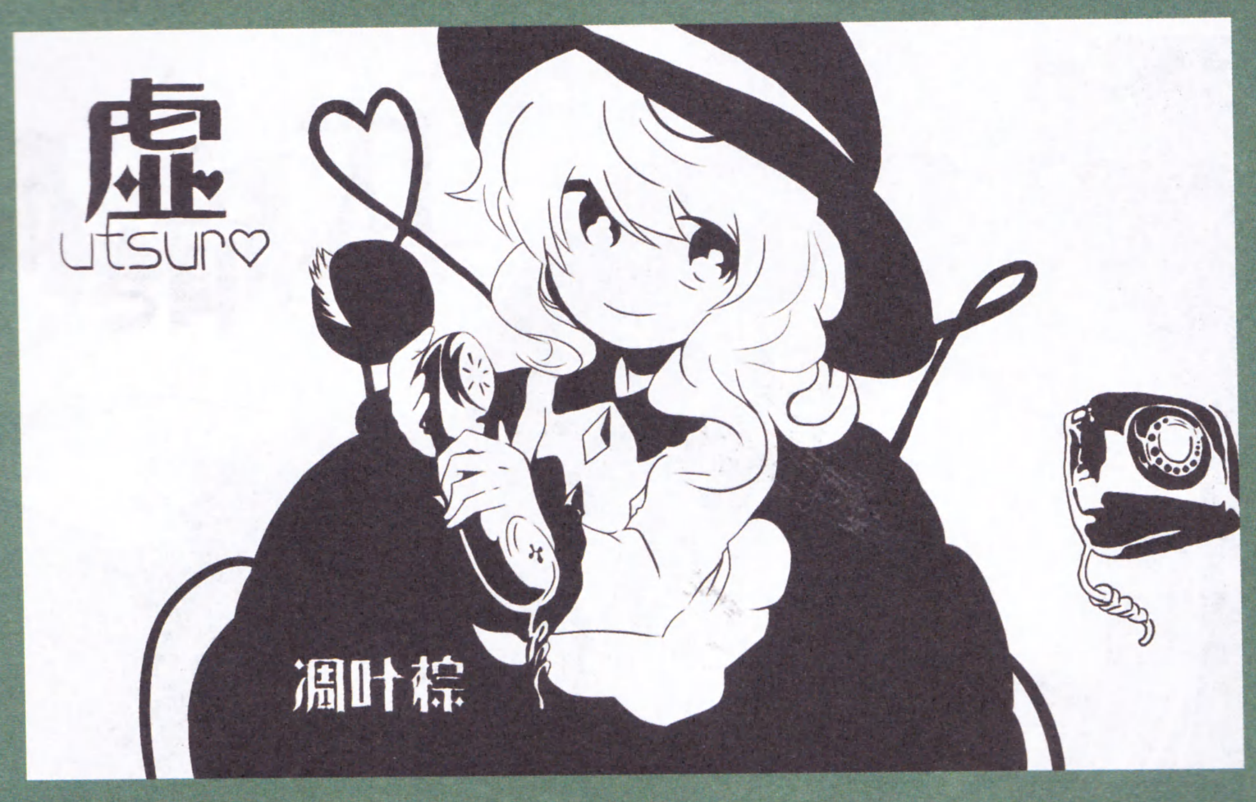


以能乐为主题的一张，独具匠心。曲目可以一一对应到正式完整的能乐“翁付五番立”：先是一出独立的“翁”，之后一番目至五番目按照主角的顺序划分为“神、男、女、狂、鬼”，在这五番立的中间穿插四出狂言，最后还加上了一出特别演目。夏天的宗教战争已经过去了三年，幻想乡的各处张贴着海报：纳凉！博丽神社大能乐祭伝之回。古今东西，人妖众多，博丽神社出品，只此一家！（塞钱也绝赞接受中！）平时没有什么参拜客的博丽神社，今天热闹非凡。第一次来这场盛典的我匆匆在舞台下找了个位置，精彩的演目马上就要开始。

『幻想萬歳楽』对应“翁”：只在新年和寺社大庆之时演出的，“是能而又不是能”的神道教祭祀剧。能管吹奏出凄厉尖锐的音色，小鼓拍击鼓中，那面灵气秦心戴着翁面，庄严地唱起“とうとうたらりたらりら”，此段相传是能乐诞生之前就有的神歌，虽然后世对其有各种各样的解释，但真实含义已经不可考。徐徐而神圣的千歳之舞包含着美好的祈愿——千秋太平，万岁福乐。

初番目物『龍人秘抄』对应神能，主角是铃奈庵 8、9 话故事中的邪龙和魔理沙——尚且幼小丑陋的龙之子和过于聪慧而被孤立的人之子。邪龙和魔理沙的 CP 受到很多人喜爱的原因，也是在于当年幼龙承诺，长成真龙之后会回来寻找她，回报她这一浪漫的约定吧。RD 把他想象中约定达成时的场景表现了出来——金色的龙载着已老去的人一齐飞翔于天空（“龙人秘抄”日文音同“龙人飞翔”）。

二番目物『祟神』对应负修罗能——败者的鬼魂宣泄对往事和人世的怨气。钢琴的切分变音显示出浓烈的爵士风格，整曲跳跃不羁，有一种滚滚向前的侵略感。“永代永代永代诅咒你”把祟神“信则泽之，弃则祟之”的本质表现得淋漓尽致。结尾诹访子突然充满邪气地



“祟ってやろ”念白叫人全身起鸡皮疙瘩，爽到。

三番目物『花ノ天使』对应女能『羽衣』：渔夫拾到了天女的羽衣，作为归还的报答，天女翩翩起舞。二胡的独奏引入，钢琴轻轻陪衬，随后的 band 有点 indie pop 的味道，空灵的吉他整体偏向空间感，而二胡并没有退场，形成了一种奇妙的融合。主歌 bass 走得比较 jazzy，副歌段还有点 funk guitar，C 段鼓点密集，频繁切分。掺杂了很多元素，但是又很好地交融，成为一个亮点，这就是让人放弃分类的 RD 杂烩风格。这首不管是半假声、弱声还是具有紧张度的高音都有配置，情感跨度很大，而 merami 在各个地方的处理都非常细腻，艺术性的诠释有 4D 的画面感——我触到了天界吹来的风，望见了云端绽放的花朵。天使淡淡微笑着，让我明白这只会是一个梦，就算如此，我也想把那身姿烙于心底。

四番目物『奈落唱』对应雑能中的女物狂演目『隅田川』：亡子的母亲通过好心和尚的念佛在墓前一瞬见到了枉死儿子的亡灵。不同的是，纯狐被后羿和嫦娥害死的孩子并没有得到超度，歌中她所见的只不过是她想象出来的幻影，触碰不到，更无法拥入怀中。后段，bk 里写的愛しき居然唱作了憎らしき，这里能感受到 RD 深深的恶意——纯狐对孩子的爱是对嫦娥之恨的根本，而讽刺的是，这份恨积年累月地纯化之后，将她自身吞噬，甚至覆盖掉了最原初对孩子的爱。她在那时业已失去所有感情，成了一团憎恨的聚合物——奈落之花，杀意的百合。

五番目物『鬼顧』对应鬼畜能『罗生门』——“罗生门之鬼”茨木童子的手臂被鬼切斩下的演目。一首充满疾走感的 Rdock，背景隐约有似鬼嚎般的诡异合成音色。情感欲扬先抑，主歌段诉说所遇命运，副歌段爆发似山崩急流，華狭間的旋律燃到流泪。生而为赤发恶鬼，与人有不共天别，但决意贯彻天道的华扇对鬼之本性厉声大喝：住口！不管这断臂如何疼痛，也不会动摇我心中信念。就算取回这鬼之右腕，也不会失去我“人之品格”！“鬼退治”的主角早已不是什么渡边纲，而是堂堂正正的茨歌仙。

五番目物演毕，掌声久久不息。我正欲起身离开，却被身旁妖怪叫住，“你去哪儿啊，还有出特别演目呢。”不一会儿，只见那面灵气又铛铛亮相。如潮的欢呼声中，我仿佛看到了三年前这里的盛景——



“今天，我要演一出新的演目，名为『心绮楼』，会把刚刚过去的宗教大战，重新有趣地演绎出来。”

『亡失のエモーション』抑抑而玄妙的旋律，流淌在台上台下。

共存于此地的所有生命呀，不要为那看不到的结局而烦恼。繁繁复复的感情哟，如那一现昙花般纵情绽放吧！

和风的钢琴与铺开的小鼓大鼓组成幻想的囃子，随后激烈的“洋弦”带队融入，整首歌层次颇丰。那面灵气的演艺已不能光用“活灵活现”来形容，恍惚中，一个个人物出现在舞台中央：强欲霸道的博丽巫女、默默努力的黑白魔法使、遵大义而行的入道老爹、使用南无三宝（物理）的救世僧侣、一言不合就放火的脱线道士、做出奇怪希望之面的中二太子、一切为了生意的贪财河童、变幻莫测的妖怪狸猫。激烈的战斗一幕幕重现——在被奇怪的宗教劝诱扰乱信仰之前，把自己托付给心（こころ）便可。

“人气爆发！必杀争锋！这场盛宴正值酣畅，违反体育精神的三位一体向我袭来，但我绝不能就这样败北！来啊，一起起舞吧！”

只为了那希望，能化作点缀这舞台的鲜花！

这出演目非猿乐之祖秦河胜所作，亦非将之发扬的世阿弥所作，而是那被幻想乡里个性鲜明，敢爱敢恨的众人感染，懂得了喜、怒、哀、乐和希望的最初能面——秦心所作。

这是只属于幻想乡的能，只属于那个热闹夏天的祭囃子。



C91 一日目，开场的广播一响起，凋叶棕的摊位前就形成了长长的队列。“请给我新碟。”“好嘞，一共是 1500 円。”主催 RD 说罢就从桌子左右各摸了两张 CD，一起递给了来客。

“？？？”

这位凋学家看着预定要买的『伝』旁边封面一片空白的，没有任何事先宣传的来历不明 CD，露出了尼克杨的笑容。而他之后才发现，那并不是空白，在一定的角度下，可爱的恋恋和专辑标题『虚』会显现出来（玩还是 RD 会玩）。

Paranoid girl and her lost emotion.

——古明地恋被浸泡在虚伪的世界里。

生而为觉的她发现无论何种情感，都挂戴着虚假的面具。天真地对此抱有疑问的她，理所当然地被这世界所排斥了。就像路边被踢飞的小石子一样，不会有谁考虑她的感受——她是只能接受无限恶意的被厌恶者。她就这样沐浴在无数的诽谤中伤辱骂污蔑里，“为什么要这么对我呢？”哭泣的呐喊换来的只是充斥着恶意的噪音嘎吱嘎吱地碾过她的神经，要把她的思维彻底嚼烂。她不想听，但是就是能听见。她想笑啊，但是再也笑不出来啦。盲目的笑颜逐渐远去，无神的眼瞳凝望着虚空。数不清的电话铃狂躁地响着，玻璃乒啷碎裂后，便再没有了声音。

It's a easy answer.

——那是一个宁静的世界。

干净的钢琴在高音区弹奏九和弦，钟表声滴滴答答，弦乐安详而悠扬。“呐，我感觉到了，这个世界是多么地安静。唯一能听到的，是我自己小小的心声。”镲片进入烘托，钟琴点奏梦幻般音色，3/4 拍的节奏有如羽毛般轻盈。整首歌不断地转调离调移调，调性色彩非常丰富，每一次变化都是听感上的刷新，而后半段情感不停地向上攀升。恋恋轻轻哼着歌，眼瞳静静成眠，无人知晓会睡到何时。

“啊啊，现在，我一定能笑出来。”

merami 的演绎虚幻如诗，而又充满光明。在整首歌感情发展至臻的降 G 大调段连续唱出最高到 F#4 的饱含爆发力的真声高音让积蓄的情感一瞬熠熠闪耀。

“就算再也不能理解微笑，哭泣，和爱的意义；就算这亡失的心（こころ）中尚存的，只剩下小小碎片的自我（ego），会成为永不结痂的伤口，我也要空虚地微笑下去。”

『心綺楼』中，秦心悉数演为众人，却唯独少了恋，是不记得恋了吗，还是因为演得如本人一般所以从观众的内心消失了呢，答案想必是后者吧（所以 RD 专门给恋做了一张）。恋得到了心的希望之面，渐渐地，像是能再次回忆起自己一度丢弃的感情和希望。而究竟是那一块面具给了恋希望呢，还是那笨拙却一直努力学习着情感的心给了她希望呢？最后的铃声，可能正是由心而来吧。▲

仄暗き時の果てより

INFO

游戏名：仄暗き時の果てより

中文暂译：来自昏暗时间的尽头

公司：MOONSTONE

原画：桜坂つちゆ

剧本：呉

音乐：solfa

发售日：2016年12月22日

The Galgame of Cthulhu.

饕殄混沌的衔尾蛇

■文／七濑 kaede

■责编／如月千华、稗田　■美编／塔里

『来自昏暗时间的尽头』的呼唤

前言 forward

这两年还在坚守黄油阵地的玩家应该多多少少听说过“吴”这位写手，因为他的风格实在是与众不同，从两年前在『夏の色のノスタルジア』玩起来惊悚后就一发不可收拾，成了奇奇怪怪恐怖重口写手代名词。最新作仄暗也没有辜负大家的期待，官网给出的预览CG就猎奇度满点，试玩版还出现了丧尸围城的奇葩剧情……然而这部作品仅仅是一部B级僵尸片那么简单吗？不想打游戏的话不妨看看本文。







7月23日，暑期里某个风和日丽的日子。

大学生御城康一作为助手，陪同他的上司女侦探真涩惠里，回到了两人共同的家乡，一座四面环海的孤岛。两人此行并非为了探亲，而是被岛民委托了寻找失踪女子的任务。委托人名为游马邦和，这位和康一初恋女友有着同一姓氏的中年男性，拒绝让康一和惠里一起前往自己的住处了解详情。康一虽然觉得有些不对劲，但并未深究于此，而是和前来迎接自己的妹妹御城由乃开开心心地回家了。

前往游马家别墅的惠里被告知，失踪的年轻女子坪井爱实是与游马的夫人静佳有着忘年交情的友人。话里话外惠里感到他们对爱实知之甚少，怎么听都是陌生人，可他们又愿意为了找这个陌生的“友人”付出相当高额的委托金。尽管要求简直强人所难：毫无线索，期限还只有短短四天，但惠里之所以敢于接下这项蹊跷的委托，是因为她有着与生俱来的超能力“心灵占卜”——能从物品上读取出使用者的记忆和经历。遗憾的是，中学时惠里的好友被人杀害，为了找出真凶而在遗物上读取出好友惨遭毒手的猎奇画面，使惠里受到巨大冲击。



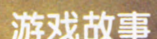
这件事是她成为侦探的契机，然而她的能力也因为潜意识里的自我保护而大幅减弱。如今的惠里找不到爱实失踪前使用过的特定物品，就什么都做不到。

另一方面，康一为了帮妹妹由乃完成暑假作业，调查起了岛上流传的怪物传说。不幸的是，第二天夜晚康一真的遭遇了怪物——那是仅仅目击到就足以让人陷入疯狂，在黑暗中蠢动的不可名状的混沌……在他险些被怪物袭击的千钧一发之际，一名挥舞着日本刀的女孩救下了他。这位名叫做乾驹子的女生一直将与怪物战斗视为己任，只是她的攻击只能一时击退怪物，并不能对它造成什么实质性的伤害。令康一意外的是，**驹子和由乃还是同学兼好友**。

因为调查毫无进展，惠里和康一在没能完成委托的情况下迎来了小岛的第四天清晨。这时岛上突然涌现出大量丧尸，康一和惠里用极短的时间接受了疯狂的现实，在经历了亲手杀死丧尸化的父母、对好友见死不救等残酷的考验后，他们最终还是没能逃过绝望的命运。听了惠里临死前对自己的深情告白，被丧尸包围的康一已经不再恐惧死亡，而是满心悲恸和悔恨——“如果有重来一次的机会，一定要搞清楚为什么会变成这样“。

没想到，他就真的带着这份记忆回到了23日的返乡客船上。接受委托的惠里，前来迎接的由乃，拒绝康一同行的游马……这一切都同









康一经历过的一样。来不及想这是怎么回事，他必须吸取上一轮的教训，立刻为了找出丧尸围城的原因而行动。这次康一执意要前往游马家了解委托详情，游马不情愿但并未执意拒绝。交谈中，康一得知游马果然是初恋女友杏子的父亲，气氛变得有些尴尬。五年前，康一的女友游马杏子在两人约会后惨遭割头杀害，康一受到强烈冲击失去了当晚的记忆，而杀害杏子的犯人至今依然逍遥法外。康一和惠里都是因为亲密之人在岛上殒命而离开家乡，也正是相似的经历联系起了同在他乡为异客的惠里和康一。

意识到突破点在于惠里能不能完全发挥超能力寻找线索之后，康一穿越到了八年前惠里好友惨遭杀害的时候。他在惠里之前找到遗物并藏了起来，历史因此而改变。没有受到精神冲击的惠里凭借毫无保留的强大能力，单单接触爱实走过的路面就找到了她的去向——岛上名流和合家的宅子里。怀疑爱实被监禁，康一在和合家门口蹲守，却看到驹子进出和合家。为了避开怪物，这次康一没有走夜路，因此错过了认识驹子的机会，只能请由乃把驹子介绍给自己。驹子告诉御城兄妹，自己是因为父母惨遭杀害而被远亲和合家收留的养女。没有了生死与共的经验，初次见面的驹子和康一间不可避免地有着很强的距离感；但真诚的她还是告诉康一，爱实可能被监禁在义兄和合洋佑独居的别栋里。

惠里和康一将爱实的所在告诉游马，对方却进一步要求救出爱实，否则“岛上会发生很糟糕的事情”。虽然惠里拒绝了这项无理要求，但康一认为爱实可能与岛上爆发丧尸有直接关系，还是决意潜入和合宅别栋一探究竟。潜入前，康一遇上了急于救出爱实的游马，目的相同的两人便开始了共同行动。不料两人进入别栋之后遭到突袭，被带着鸟嘴面具的变态杀人魔带到了别栋的地下室，在这里他们看到遭受了不知多少折磨、已经不成人形的爱实。正当鸟面杀人魔为爱实不论怎么折磨都不会死的强韧生命力而兴奋时，27日的零点到来，康一亲眼目睹了爱实变成丧尸，并轻易咬死杀人魔的血腥过程。他想从身边的游马口中得到真相，然而游马已经在杀人魔的拷问下咽下了最后一口气；他逃出别栋想阻止逃走的爱实传播丧尸病毒，却在门口看到无辜被牵扯其中导致死亡的驹子……毫无疑问这个结果不能令康一满意，于是他又开启了新一轮loop。

吸取了教训的康一没有再避开怪物，因此很自然地和驹子产生了羁绊。当得知自家监禁这女性、而且这名女性可能与自己每晚战斗的怪物有关后，驹子毅然决然地决定帮助康一。





他们阴差阳错地认识了和合家别栋的主人和合洋佑，交谈中康一发现，此人虽然是个游手好闲、说话粗鄙的混混，却并不像是以虐杀为乐的变态。这次康一和驹子进行了充分准备，谨慎地潜入别栋地下室。在那里等待他们的真凶不是洋佑，而是驹子的另一位义兄，金玉其外的外科医生和合修治。

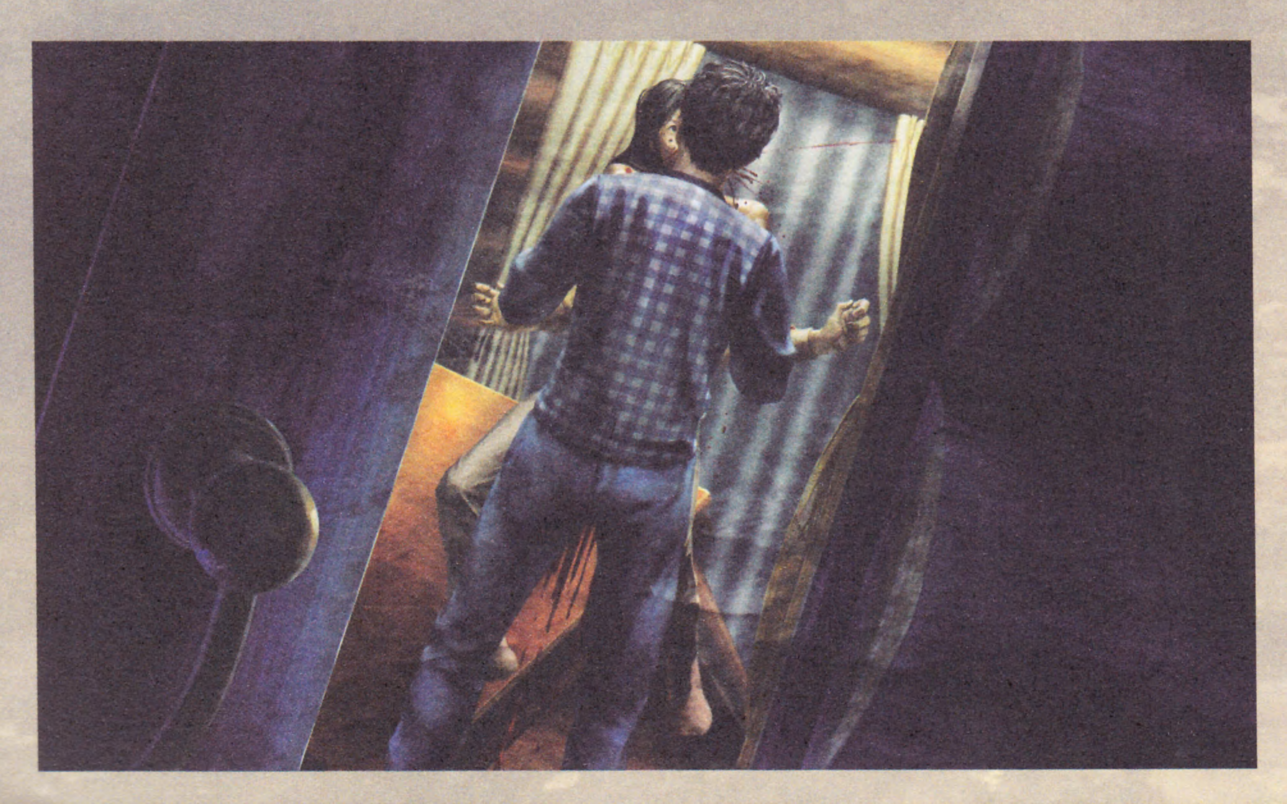
救出爱实、将修治移交警方后，想着总算避免了丧尸围城这个最坏结局的康一，将情况报告给了游马，并质问他真相到底为何。

面对步步紧逼的康一，游马也无心继续隐瞒，请康一和惠里驹子以及凑热闹的由乃一行人带到了自家别墅。路上，他们看到身负重伤却逃出医院，嘴里嘟囔着“tekeli-li”的爱实也在向游马家的别墅走去。深夜，游马带他们来到自宅的地窖，在这里他们看到了曾与驹子战斗过的怪物——之前伪装成游马太太的女性只是游马家的保姆，眼前的怪物才是真正的游马静佳，曾于太古时期统治地球的“远古者”。远古者有着发达的文明和辉煌的过往，它们创造了“修格斯”，一种会发出“tekeli-li”奇妙叫声的生物作为自己的奴隶和食粮。然而盛极必衰是万物难逃的命运，远古者也一样，随着他们渐渐忘记了捕食的方法，大多远古者都陷入了休眠。像静佳一样的小部分远古者随着地球生物进化，变得能够以人类的模样活动。可是因为没有合适的食物只能吃人，和游马结婚生子后静佳渐渐发狂，不能维持人形。即使如此游马还是深爱着妻子，为了她不惜犯下渎神之罪。他利用职务之便研究出了能将人变成修格斯的病毒。感染病毒后，像爱实一样的受害者们都会在自觉前往远古者的所在，并且在48小时内觉醒成“修格斯”。如果远古者不在第一时间吃掉觉醒成修格斯的人，它们就会像僵尸一样，通过咬人扩散病毒的方式疯狂增殖，这就是康一经历过的“丧尸围城”的真相。

27日零点到来，静佳开始“进食”。与本能逃走的康一等人不同，驹子突然好像发了狂一样地斩杀了游马，而后试图与静佳同归于尽。还没等康一反应过来，驹子就成了一具冰冷的尸体，她那死不瞑目的眼神让康一感到深深的绝望。回想起刚才驹子与游马交谈时那份异常的激动，以及游马对驹子于心有愧似的态度，康一意识到问题没有得到解决，他还要继续轮回之旅。







认为驹子的异常情绪与其父母的死有关，而这一切又与游马脱不了干系的康一，回到了六年前驹子父母遇害的时点。这名时间旅行者，陪着驹子一起度过了那个最难熬的夜晚——亲眼看着驹子的父亲因为感染了游马制作的病毒，觉醒成修格斯咬死了她的母亲，然后双双被远古者静佳吃掉……回到现代前康一告诉驹子，无论发生什么都要珍重自己，决不能自暴自弃。

历史再一次因为康一的行动改变，驹子至今依然记得康一六年前的话，并因此对他抱有好感。康一向驹子、惠里和由乃说明了自己进行过时间旅行的事，他手里惠中好友的遗物就是最佳证明。一行人前去跟游马摊牌，游马表示自己死不足惜，但静佳作为远古者顽强的生命力让她不能决定自己的生死。这时静佳竟然恢复了作为“人”的意识，告诉游马和康一自己早就不想这样苟活下去了。要杀死她，必须让她吃掉极其顽劣不可救药的人类，这样她就会被承受不了的精神重压逼入绝境。

“极其顽劣不可救药的人类”，听到这个形容，康一立刻想到了死有余辜的变态杀人魔和合修治。于是，他制定了一个带走修治的计划。执行计划前，疲于奔命了好几个轮回的康一，终于有了能和妹妹一起度过的短暂休憩时间。然而天真活泼的由乃却在此次和康一独处时变得成熟、狡黠，和平时的她判若两人。重度兄控的由乃把喜欢哥哥当做口头禅，康一认为这只是青春期的生理反应从没当真，可这次由乃深奥的告白却让康一不寒而栗——“大多数人的恋人只不过是抢椅子游戏里，偶然坐在那把椅子上的对象”“但即使走遍日本，找遍全世界，**探索遍所有的可能性**，哥哥的命中注定之人也只有我”“我和哥哥的问题并不在于我们是兄妹，而是**更加禁断的东西**”……很快，由乃又恢复了平常的天真无邪，康一虽然感到困惑，但也没有再追问。

康一选择了请驹子作为执行计划同伴，两人顺利将修治带到静佳处。吞下无异于剧毒的修治，静佳的生命比众人想象得要更快消逝；连本来和静佳约定好要以被她吃掉的方式终结







生命的游马邦和，也因为最爱的妻子先走一步，只能在剧痛和不能与妻子殉情的绝望中慢慢死去……或许，这算是一种报应吧。

小岛疯狂的根源已经不在，康一在和驹子多次共同作战的过程中萌生了新的恋情，一切看似都已经得到了圆满的解决。然而和驹子约会聊到由乃时，**驹子却说从不知道康一有妹妹，也没有叫由乃的朋友**。错愕中赶回家的康一在家里发现了妹妹的灵台——七年前，由乃就在康一眼前坠崖身亡了。由乃纤瘦的身影和莫名的告白，康一还历历在目，那个直到昨天还在自己身边欢闹的妹妹早就已经死了吗？但面对这种无法理解的现象，康一也只能认为是自己看见了幻觉。此外，杏子死亡的真相也是一直卡在康一心头的一个结。五年前那个夜晚到底发生了什么，自己为什么没能救下被杀的杏子？为了消除内心的芥蒂，康一再次穿越到过去。

那个夏祭的夜晚，杏子将康一带到了地窖，并告诉康一她是人和怪物的混血。和纯血的母亲不同，不吃修格斯她也能活下去，但她会对深爱的人类萌生食欲——杏子跟康一交往，是出于第一次见面就开始难以抑制的食欲；但知晓杏子的真面目是怪物的瞬间，康一对杏子的爱意就变得烟消云散，只剩下猎物对捕食者铭刻在DNA深处的恐惧。

其实杏子心里作为人还残存着理性的部分也厌恶想吃掉康一的自己，她发现了眼前的康





一是经历时间旅行穿越回来的人，便请求康一杀死自己。生命力强韧的远古者，只有在莫大的绝望面前才会彻底死亡，对杏子来说这种绝望就是被深爱之人亲手杀死。康一无比纠结，最终还是按照杏子的指示砍下了她的头——杀死杏子的不是怪物，不是猎奇杀人魔，而是康一本人。背负着沉重的真相回到现代，霎那间康一竟觉得有些无法面对驹子。不过对眼前新恋人的爱最终还是战胜了康一内心的愧疚，康一和驹子两人坐在驶离小岛的船上，将疯狂的一切留在身后，向着崭新的生活前进。

至于惠里线，只是康一选择共同行动的对象和恋人变成了惠里而已。此路线除了暗示一下杀死惠里好友的真凶是和合修治，和驹子线没有本质差别。正如由乃所说，驹子和惠里的区别，不过是抢椅子游戏里偶然坐在康一那把椅子上的人不同而已。

那么由乃又是什么呢？康一选择和妹妹搭档，一起解决了和合修治和游马夫妇的问题，同时他也想起了由乃七年前就在自己眼前死去的事实。眼前能说能笑有体温有意识的妹妹到底是什么，由乃自己似乎也解释不清。在并肩



作战中拉近的距离加上由乃的猛烈攻势，本来就关系暧昧的御城兄妹终于迈出了禁忌的一步。处在不知道由乃何时会消失的不安中，两人无比珍惜能在一起的时间，疯狂地渴求着对方，不断确认彼此是“命中注定之人”。

命中注定之人——由乃和杏子正是这样的关系。两人第一次见面就感觉对方是如此地与众不同，彼此吸引的她们迅速成了无话不谈的挚友；而在旁人眼里，外貌完全不同的她们却有种难以言表的相似感……

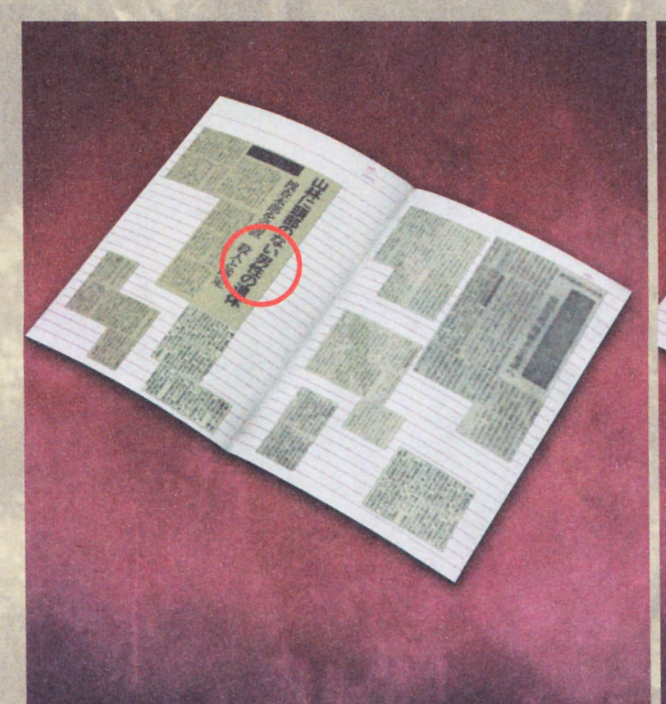
夏祭的夜晚，康一和由乃在夜市上闲逛，聊天，散场后两人结合了，一如五年前他和杏子做过的那样。康一在由乃身上看到了杏子的影子，为了搞清五年前到底发生了什么，他想再次穿越到过去。可由乃对此莫名有种不详的预感，她拼命劝阻康一，然而就在康一下定决心不再穿越的时候，五年前旧报纸上的报道从“山中发现一具无头女尸”变成了“山中发现一具无头男尸”……去了也许是凶多吉少，不去就是死路一条，康一从一开始就没有选择的余地。

命中注定之人——夏祭的夜晚，由乃和杏子谈到了恋爱的话题。杏子的男友K对于她来说就是命中注定之人，第一次见到K，兴奋感就遍布杏子全身。然而杏子的真身是怪物，恋爱虽然甜蜜，但她对此也很是苦恼。“由乃有这样，觉得是命中注定之人的男孩子吗？”“当然有啦。”

五年前那个夏祭夜，杏子带康一见了她的怪物母亲，坦言身为怪物和人类混血的自己爱康一爱得想要吃掉，她请求康一杀死这样的自己。康一无比纠结，正当他想按照杏子的指示砍下她的头时，杏子问了一个问题，“知道我是怪物之前的你真的爱过我吗？”康一不假思索地肯定，杏子却愤怒地指出康一在说谎，她觉得康一一直在注视着她身后的某个人——明明自己身后什么都没有。“你心里的人是谁？你喜欢的人是谁？”康一无法回答，就这样被暴走的杏子吃掉了头颅。

回到家先对哥哥打招呼是由乃日常不可或缺的一部分，尽管这个哥哥在母亲怀孕时流产了。最近由乃和一个叫杏子的女孩成了挚友，杏子一直在寻找“命中注定之人”，那个人的名字叫康一——正是由乃没能出生的哥哥。听说在某些平行世界里杏子和康一成功交往了，但杏子并没有因此得到幸福。这时由乃关心的重点已经从杏子变成了素未谋面的哥哥，可由乃活着的世界里康一在出生前就死了，康一活着的世界里由乃也会早早在事故中身亡。**看遍所有可能性，由乃就是找不出一个御城兄妹共存的世界**。现在再想改变什么是不是为时已晚了呢？由乃来到了杏子刚刚吃掉康一那条夏夜的小路，把杏子吃掉了。









7月23日，暑期里某个风和日丽的日子。

御城由乃一大早就开开心心地准备前往港口，为了等她命中注定的那个人回到岛上来。因为两人之间有爱维系着，所以由乃相信，只要她在等待那个人就一定会回来。那个人似乎还要等一会才能着陆，于是由乃和被吃掉后只存在于自己精神里的杏子聊起了天。

“你是什么？”对于一直自恃远古者血脉而充满优越感的杏子来说，比起被吃掉，似乎到最后都搞不清眼前这个存在的正体更让她感到耻辱。

“卵。我和哥哥是同一个卵，同一个存在的两种可能性。正因为如此，才称得上是命中

克总发糖①，妹控吃药——昏暗时间尽头的爱与狂气

Fundamentalism cthulhu fan





尽管20世纪克苏鲁神话在美国作家H.P.洛夫克拉夫特（昵称“爱手艺”）笔下诞生时，并没有得到很多读者和主流媒体的青睐，但如今它却被誉为上世纪最伟大、最有影响力的恐怖小说体系，近些年在ACG领域被引用、neta的次数甚至有赶上几大传统神话体系的趋势，魔兽世界、沙耶之歌、潜行吧！奈亚子、Bloodborne等死宅耳熟能详的作品都带有较多的克苏鲁元素。爱手艺老爷子原著的克苏鲁神话特色是混沌：人类在无限的未知面前渺小而无力，在人类看来恐怖又邪恶的邪神们眼中，人类只不过是蝼蚁。知道的越多，被侵蚀了精神的人理智程度（SAN值）就越低，所以世界上有些东西还是不知道得好。洛夫克拉夫特一生多舛，精神本来就不太正常，大概也是因此才能写出那样超前于时代的东西；而喜欢克苏鲁神话的爱手艺后继者们为神话的主角——抽象的古神、外神、旧日支配者们赋予了各种具体的属性和设定，更有“人情味”的补充在当时确实对克苏鲁神话的传播起到了很大推动作用，不过现在看来这些有点烂大街的东西可就没什么时髦值了，不少只承认爱手艺原著的原教旨派信者们对此十分不屑。本作引用了『疯狂山脉』的情节和“奈亚拉托提普”的设定，这些都来源于洛夫克拉夫特的一设，可见老吴也是个原教旨信者。

为什么不好好解析剧情，而要先复制粘贴一遍百科（并没有）呢？本作的前半故事讲得很清楚，没有什么需要特别解析的，包括引用了『疯狂山脉』情节那段，游戏里的解释非常好懂。即使没看过原著的人，单看游戏里的叙述也能明白远古者（古神）和修格斯到底是个啥（虽然跟原著里的设定有细微出入），不会产生理解障碍。感情戏就更乏善可陈，刻薄



注定的一对。”

“回答我的问题，你到底是什么？”

“——伏行——沌—”

“原来是这样。从你这怪物嘴里听到爱真是笑死人了，你只不过是在模仿我而已。”

“哥哥来了，杀人犯就闭嘴吧。”

由乃欢快地奔向着陆的康一，而此刻康一还对他的命运一无所知。

最终也将一无所知。



①.克总发糖：克苏鲁神话中，信徒们召唤克总的咒语“cthulhu fhatgn”的音译，一般召唤克总的人会被吃掉www

点说驹子和惠里只是代表了两种类型女生的符号，写得很粗糙；只有啪啪啪做得特认真，不光CG有差分，而且每场都得C半天= =||| 但是到了最后的由乃线，本来抽丝剥茧、渐入佳境的解密情节却突然乱成一团麻，越看到后面、知道得越多却越看不懂，仿佛正应了『克苏鲁的呼唤』那段话，“人类居住在幽暗的海洋中一个名为无知的小岛上，这海洋浩淼无垠、蕴藏无穷秘密，但我们并不应该航行过远，探究太深。”……因为游戏里没有解谜的钥匙了，我们只能从游戏外寻找答案——故而要了解一点克苏鲁神话的背景知识。





由乃是什么？虽然被消了音，不过很明显，她就是大家最喜欢的奈亚拉托提普，奈亚子！准确来说，只有“康一没能出生，由乃和杏子是好友”的世界线里，由乃才是奈亚子；在另一条世界线，也就是“由乃不幸在事故中身亡，康一和杏子交往”这条线上，死去的由乃只是普通人，游戏中我们看到的由乃则是从其他世界线穿越过来的奈亚子。奈亚拉托提普是克苏鲁神话中的外神，他热衷于欺骗、诱惑人类，让人类陷入恐怖与绝望是他最喜欢的事。奈亚子有许多化身，能以任意姿态出现，时间和空间对他没有任何意义，想穿越就穿



越，想去哪捣乱就去哪捣乱……毕竟如果连这点事都做不到，还怎么愉快地欺骗人类？

那么为什么康一能够自由地穿越时间与空间？为什么视人类蝼蚁的杏子唯独会被他吸引？游戏最后由乃给了很明显的暗示：他们其实是奈亚子的两个化身（或者眷属），区别在于康一没有自觉，自始至终都被蒙在鼓里，而由乃某些情况下会有自觉。最开始杏子以为康一/由乃是自己的同类，因此觉得对方是自己的“命中注定之人”。**一切狂气的根源，始于杏子吃掉了奈亚子康一的头颅，这样的杏子又被奈亚子由乃吃掉，奈亚子由乃得到了杏子的记忆和感情，才会认为康一是自己的“命中注定之人”，衔尾蛇般的无限轮回就此开始。**结尾处杏子嘲笑奈亚子由乃，正是因为她发现了由乃的真身，知道了由乃对康一的感情其实是来源于自己的记忆，那个最喜欢骗人的外神本身是不会有感情的。和这位制造混沌、把小岛困在狂气轮回里的外神相比，只想嚼几个修叽（修格斯）的古神简直是正常又温和的存在；如果说这部作品里有谁对谁是刻骨铭心的真爱的话，那肯定不是由乃对康一，而是游马邦和对他的夫人。如此想来，仄暗其实并不是什么虐妹作，只是神仙打架旁人吃瓜而已。结尾处由乃和杏子的对白以及她的独白，给人感觉她是很享受这种状态的——除了自己以外的人都被骗了，甚至自己都被自己骗了，对这个大骗子外神来说，还有什么比这更令他幸福的事吗？





如果没有由乃线，仄暗只能说是一个引用了克苏鲁元素的普通冒险故事；但因为披着纯爱外皮、实则一黑到底的由乃线，那种没有善恶、没有人类的感情、甚至没有意义的混沌感，让这部作品可以称得上是一部表现出了克苏鲁精髓的优秀克氏同人。当然，最后半开放的结局怎么理解都可以，喜欢兄妹虐恋的朋友们大可以不必思考这么多，痴情妹妹一往情深地追求永远也追不到的哥哥的故事，不也挺好吗？（嘻嘻嘻，这么理解由乃会很开心的）



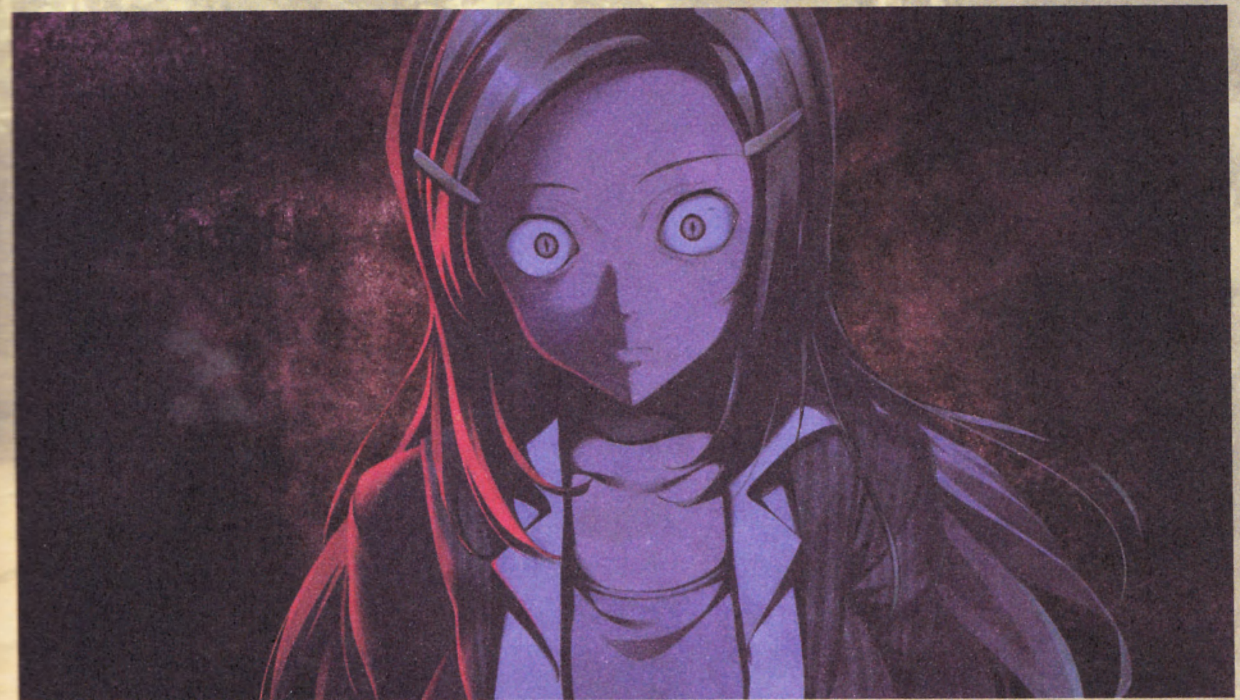
放飞自我，告别废萌——今天的老吴和MOONSTONE

Feel the freedom, Beyond moemoe cut.

不是很想像一个厚古薄今主义者一样，说过去的gal如何如何好，现在的黄油多么多么无聊。然而现在剧情向gal确实是处于一个青黄不接的状态，一年也没有几部剧情能看的，即使横向比较过得去，纵向比较也难免被吊打。这样的现状下，一些在数年前还因为实力有限而完全不会被玩家记住名字的黄油写手，现在可能就成了玩家们的重点关注对象，比如本作的作者，MOONSTONE（月石社）的台柱剧本家老吴吴一郎。

提起老吴的作品，稍有资历的玩家肯定都不会陌生：早期在马戏团干时，被称为“三水②”之一的水夏绝对是一代名作。马戏团的影响

②.“水月、水色、水夏”这三部时代和名称都很相近的名作，被国内老一辈galgame玩家称为“三水”。~~三作都打过曾经也是装B的资本，至于现在，听说打过这些的人孩子都认五十音了（并没有）。~~



力和七尾奈留的原画固然有很大功劳，不俗的剧本水准才是其多年来不断移植重制还有人买账的主要原因。吴及几位STAFF离开马戏团后创建了月石，处女作是号称“本格推理”「あした出会った少女」，可惜这部作品因为剧情晦涩致郁，画面也不太吸引人而被埋没了；第三作「何処へ行くの、あの日」称得上老吴的巅峰，深刻虐心的曲折剧情加上风味独特的酸爽结局，至今仍为被毒得半死不活的抖M妹控们所津津乐道。之后月石就进入了漫长的废萌期，说不上这样好与不好，只是市场的选择而已。

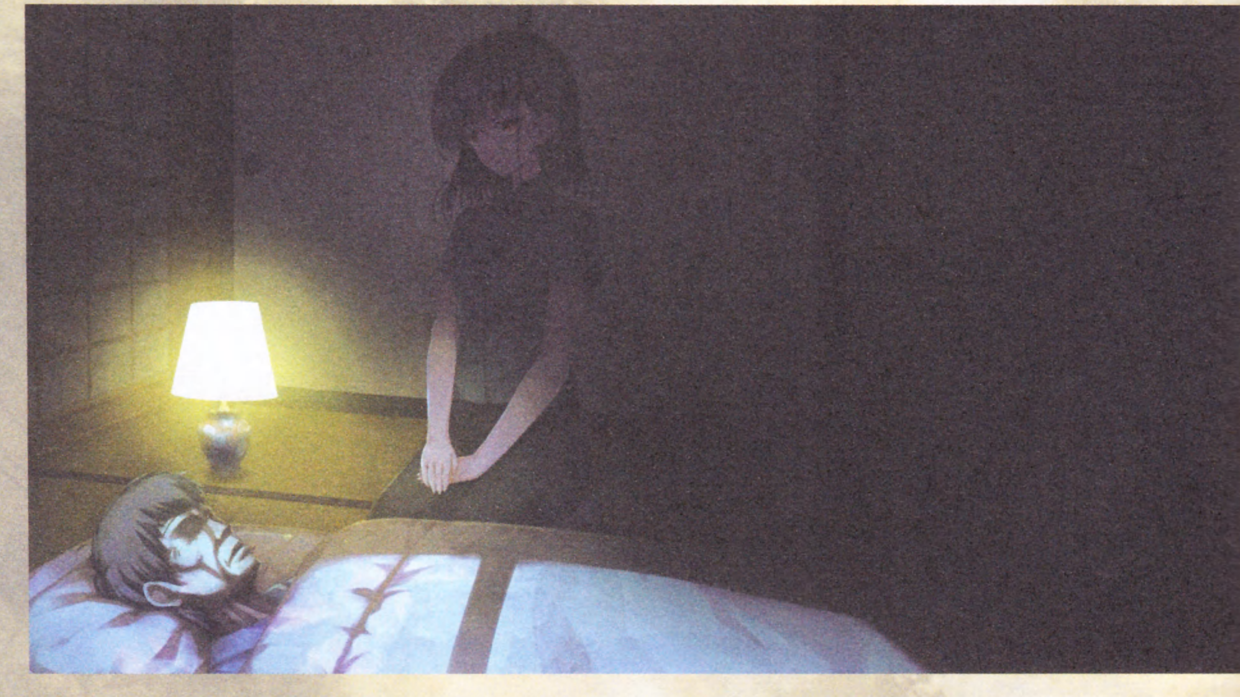
抛开估计老吴那几作剧本上没啥亮点的废萌来看，他的笔触清冷，文风寡淡，喜欢用旁观者一般冷淡的感觉去描述致郁的故事，这些故事往往会涉及到生死观、伦理观、爱情观，而且他的文字还真能写出带点哲学色彩的深奥感来。不讲实际写作水平单说风格，老吴与日本鬼才作家乙一有几分相似，他想故事的水平也绝对是鬼才……只是真写起来，不知怎么就见了鬼——冗长无聊的日常，缺乏逻辑关联的对话，突如其来的意识流+致郁展开简直是老吴赶跑玩家的三神器，久负盛名的老吴牌白开水让一般人连第一道关都闯不过去。

据说月石设立的初衷是建立一个“不靠原画吸引玩家”的品牌，前三作确实也很有骨气地做到了这点，但是嘛……当时玩家并不买账，老吴他们也死扛不下去了。培养起了当家画师Mitha之后，月石明显不再是一个在剧本上走心的公司，这些年可以说一直在靠Mitha的人气吃饭。Mitha的离开，想必对月石废萌作的影响不小，这个时候老吴终于想到捡起自己写悬疑的老本行。可喜的是，从「夏の色のノスタルジア」到「サクラノモリ✝ドリーマーズ」再到本作，他不仅渐渐找回了写悬疑的灵感，还终于懂了怎样少写点玩家眼里没用的屁话。仄暗剧情偏短，但环环相扣高潮迭起几乎没有多余的部分。前半可以说是难得的爽片，到了后半由乃线嘛，嘻嘻，老吴这样的文青，怎么可能写写僵尸围城深山老妖这种B级片一样肤浅的东西就满足呢？悬疑也好猎奇也罢，从来都只是他用来吸引玩家兴趣的手段（只不过在前mitha时期，这些情节的魅力并不能抵消白开水日常带给玩家的折磨），~~虐妹才是他的终极追~~



~~求！~~迄今为止，老吴已经想出了数个虐妹/前女友/青梅竹马妙法，尤其虐妹水平一绝，「何処へ行くの、あの日」那“妹控毒药”的美名可不是白叫的。对于大多数人来说，仄暗的结局大概也很难称得上是让人愉快。不过子非鱼焉知鱼之乐，鉴于由乃的特殊身份，本作是不是虐妹就见仁见智了。说不定除了老吴，由乃本人也挺乐在其中的，各种意义上~~（奈亚子：傻缺妹控们上当了吧？没有什么比看你们堵心更让老子开心的啦，哈・哈・哈！）~~。

什么叫缺乏逻辑关联的对话呢？上句说完突然出现个毫无关系的下句来接，给人感觉好像中间少看了一段似的，说的就是这种懵圈的体验。无论日常写得长不长，这个问题在老吴的作品里一直存在。玩完他的作品，大致知道讲的是一个什么故事不难，可是由于叙述上经常出现大大小小的断层，回想起一些对话恐怕会觉得不太自然。是吴大仙写着写着突然断片了，还是故意要玩意识流的感觉，我们不得而知；单说仄暗的话，此情况主要出现在由乃线里，应该是后者。在老吴的某些作品里（不点名怕被fans打），缺乏逻辑的对话和白开水日常产生了灾难性的化学反应，要么看不懂要么没内容，那我与其打黄油不如念经……但不得不说由乃线异色的设定和这种犹抱琵琶半遮面的暧昧写法结合起来，故事的B格简直得到了飞升，理解了之后越想越回味无穷。不过也有不少玩家表示，大仙！脑容量不够根本看不懂哇！还是多给我点僵尸围城深山老妖这种B级片一样肤浅的东西吧！







第三神器，突如其来的意识流+致郁展开，在由乃线里体现得非常典型。僵尸实妹的云霄飞车就已经够刺激了，玩着玩着突然告诉你这是四次元灵车，还真是只有玩家想不到没有司机开不了。虽然由乃线大量非线性且隐晦



一方面，本作的怪物和僵尸CG可谓细致入微精益求精，看着僵尸染血的发丝和怪物触手的吸盘你可以感受到莫名的执念……那么月石什么时候打算出本克苏鲁图鉴呢，我们拭目以待。

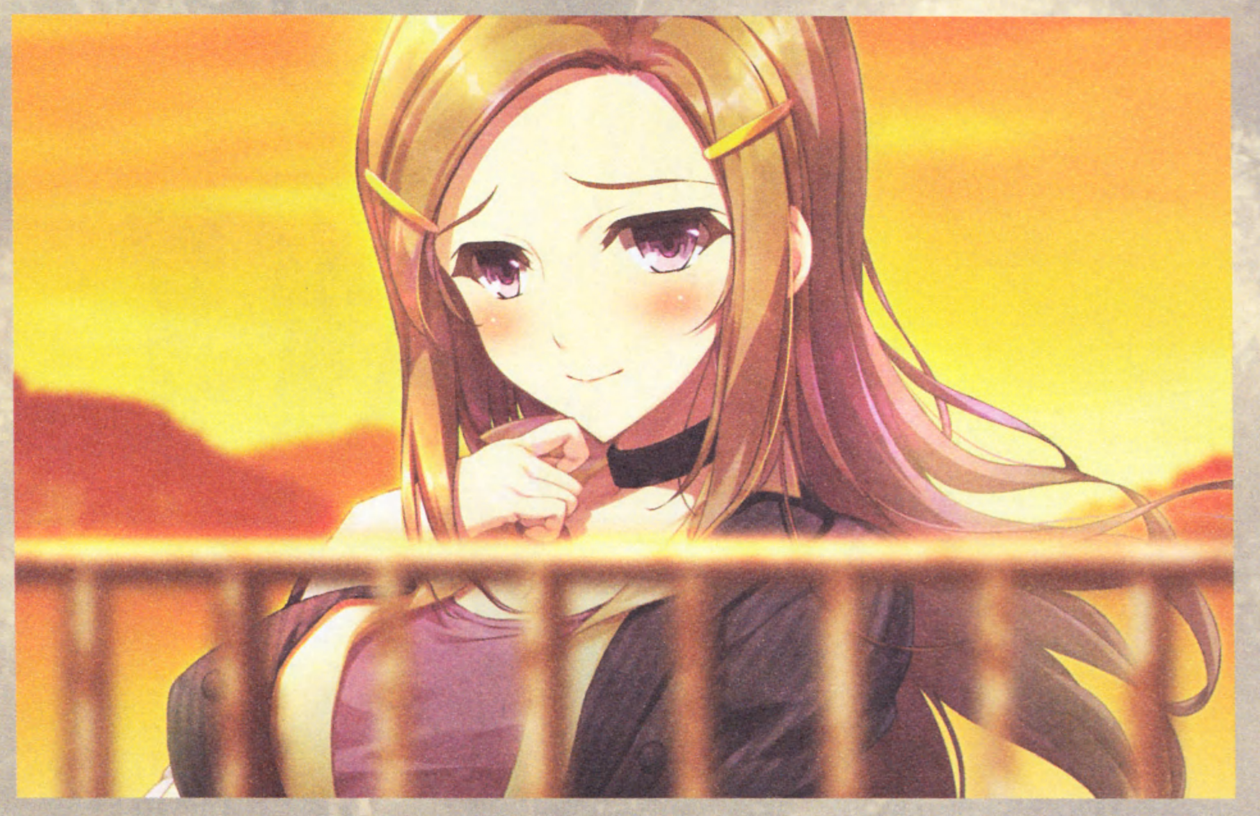
音乐，尤其是主题歌其实一直是月石隐藏的亮点，处处抠门的仄暗竟然大方地配了一首OP和三首不同的ED。近两年霜月的黄油歌质量奇高，由她演唱的OP「leap in your mind」给了游戏一个漂亮的开场。ED演唱者小春めう、茶太和Ceui也都是黄油玩家们很熟悉的歌手了，三首歌都很用心，小春沙哑慵懒的独特嗓音尤其适合这种克苏鲁题材的游戏。不过刨去H以外，驹子线和惠里线的剧情差别真的有一首歌的歌词多吗……

仄暗是一部非常有趣的实验性作品，毫不拖泥带水的节奏和只有十小时左右的剧情很适合想找点刺激，又腾不出太多时间的玩家。如果你是克苏鲁爱好者、奈亚子信徒，或者妹控，那么就更不该错过啦！不过必须要友情提示一下，本作重口画面较多，心理承受能力弱的朋友就不要轻易尝试了……▲

的叙述，对玩家尤其是不了解克苏鲁背景的玩家来说极不友好，不过这种不可名状的混沌感却刚好表现出本作的醍醐味，也掩盖了一些情节自相矛盾的问题。由于由乃线没有像讲述静佳身份时一样对neta源作品的设定进行描述，情报量的不对等造成了在克粉和非克粉玩家眼中结局含义完全不同，普通玩家看到的是深爱哥哥的妹妹苦苦追逐着永远无法共存的哥哥的悲剧，克氏玩家看到的是奈亚子欺骗古神欺骗世界连自己都骗的诡异消遣……一旦接受了这种实验性的写法就会觉得带感无比，进入克苏鲁大坑。作为一个确实能写出点深度、而不单纯是故弄玄虚的写手，在商业游戏剧情严重同化、流水线化的今天，老吴强烈的个人风格配上水准不俗的情节构思，还是很适合那些比起萌更想看有趣故事的玩家的。

以往老吴产剧本的速度最多也就是一年一作，16年却一反常态地搞出了サクラノモリ和仄暗两部，这两部侧重点不同但大致都属于悬疑恐怖类，老吴对悬疑恐怖有多高热情可见一斑，一年能做得起两部也从某种程度上证明了只要质量足够好，玩家就愿意为此类型的作品买单。サクラノモリ是一部各方面制作都很精良，剧本长度也足够良心的“大作”，年中发售后年底就宣布制作续作（老吴特意强调：是续作不是FD，~~该虐妹我还得虐~~），成功为月石续了1s；于是仄暗这边就成了完全不考虑主流玩家口味，怎么high怎么来的小品——挑人的剧本，超凡脱俗的水彩画风，比美少女CG多一倍的僵尸怪物特写……没想到吃这套的人还真不少。

除去Mitha外，月石这些年还培养出了不少画师，可留住的没几个。随着最有名的Mitha出走自立门户，从Angel Ring开始独当一面的やまかぜ嵐成了当家画师。至于本作的画师桜坂つちゆ，是13年才开始给月石做原画的新人，名气不大作品也不多。仄暗CG还算精美，虽然没有宣传图那么高的水准……~~而且画着美少女的图真的好少啊！~~有限的成本和画师水平都让仄暗的画面远不能和サクラノモリ相比，不过作为一次异色风格的尝试，本作水彩风格的上色确实亮眼，能够给人留下深刻印象，而且自称百合星人的　坂画由乃和杏子那两张疑似百合的图时格外认真，比其他CG高出一个档次。另







东方同人动画面面观：手书&MAD

■文/夏目 ■责编/稗田 ■美编/三白

NEW！

前言

随着 12 月 23 日 C91 的落幕，2016 年最后一个东方相关的大型展会也就顺利结束。回顾这一年东方乃至整个东方同人圈的发展，让人很难感觉出盛传已久的“车万药丸”的实感。正作上，神主用两张专辑和两部游戏有力地回击了“江郎才尽”的传言。而在同人领域，除了各大知名音乐社团一如既往的高水平发挥，在作品的形式上也有了很大的进展，。LINE 东方官方表情包的发布、和“勇者山田君”的合作企划以及与“Play Doujin!”的顺利推行，让人对东方 project 未来在移动平台和手机平台乃至社交媒体上更进一步的发展满怀期待。国内东方圈也是佳作频出，『幻想终结之日』（『EOF』）和『永远消失的幻想乡』的发售虽然伴随着种种波折，但也说明了国内东方同人创作真正的进入大作时代。当然，对于普通的东方爱好者乃至 ACG 爱好者而言，同人动画的不断涌现是最喜闻乐见的。从国内首创的『秘封活动记录』，到久负盛名的“PV 万华镜”和“奥运夏乡”都有新作问世。这些作品有力的支撑了东方同人的进一步深入发展，抵挡时间的冲击。作为 ACG 文化的重要支柱，同人动画对于同人文化的发展作用不言而喻。借此机会，就让我们对东方同人动画做一个全面的回顾，以纪念那些带给我们感动的优秀作品、畅想那些即将一鸣惊人的黑马之作。



说到东方的同人动画，就不得不提到对其发展至关重要，甚至对于整个东方系列的发展都居功至伟的日本弹幕视频网站“Niconico 動畫”。Niconico 是目前日本最大的弹幕视频网站，同时也是日本最大的综合视频网站。成立于 2006 年的 Niconico（下简称 N 站）虽然不是日本第一家以弹幕为特色的网站，但因为其成熟的管理和运营一路发展壮大，历经多次危机而不倒，有了今天的地位。在成立之初，N 站自己视频内容很少，大部分视频引用自 youtube，而在其上加上弹幕评论的功能。但是几个月后，出于不明原因，youtube 屏蔽了 N 站的引用链接，导致 N 站先前几乎所有的视频都无法观看。为了应对，N 站在 2007 年的 3 月启动了自己的视频上传服务“SMILEVIDEO”，并且在 3 月 6 日正式对外运行。N 站现存的最早的视频（sm9）就是在这一天上传的。东方由于其对二次创作的宽容态度减少了创作者和管理者们对于视频侵权的忧虑。而且由于东方同人创作从形式到内容都具有极大空间，正好满足了 N 站在这一时期对于内容的需求。对于视频创作者而言，数目庞大的与自己具有相同爱好的观众、新潮的“弹幕”互动形式又满足了他们需要关注和及时反馈的渴望。两者一拍即合，于是从 3 月 6 日开始，就开始有大量的东方相关视频上传到 N 站，并且与有相类似情况的 vocaloid 以及偶像大师成为 N 站蛮荒时代的“御三家”，有力的支撑起了 N 站的发展，渡过了危机。在同一时期，家用电脑的普及、ACG 文化在后宫崎勤时代进入到一个新的黄金时期、同人文化的兴盛都使得使用视频网站和关注动画的人群快速扩大，“御三家”也由此进入了发展的高峰期。正是这样的一段经历，东方同人动画自身的内部结构、作品形式、创作模式等方面才逐渐的成熟发展起来。而在作品传播的过程中，伴随着三次创作或是与其他主题的交叉，有衍生了诸如蓝蓝路等亚文化形式，而这些文化远渡重洋在中国也产生了巨大的影响，甚至超出了这些亚文化本身的范围。

需要说明的是，日语中的“動畫”有着比中文语义中的“动画”更多的含义。中文中，“动画”主要指的是 ACG 中的“animation”也就

是其帧数和形式需要满足一定的条件。而日语中的“動畫”(どうが)则几乎可以指代所有“活动的画面”，也就是与“video”、中文中的“视频”相对应。也因此实际上“同人アニメ”只是“同人動畫”其中一个组成部分，还有其他更多形式的作品。为了能对作品的形式有一个比较完整的把握，这里使用范围较大的“動畫”来进行叙述。同人动画按照形式主要分为二维和三维两种。三维动画主要依据制作技术的不同分成东方 GTA、东方 MMD、一般三维动画等，而二维动画则有 MAD、PV、手书以及传统动画等形式。这些形式之间并没有严格的界限，彼此之间也互相有交叉，能对其作出区分的决定权其实还是在创作者自己手中。所以想要对于这几种形式做一个完全明确的区分，既无法做到也没有必要。但是对几类创作形式的特点加以总结还是有助于我们加深对于建立在二次创作基础上的东方同人文化的理解。本篇文章将会把重点放在手书和 MAD 上，而对于 pv 和番剧为代表的传统意义上的动画以及以 MMD 为代表的三维动画放在后续介绍。



“手书(手書き)”其实并不是一种独立的创作形式，其原意仅仅是指亲手写下的字句。而在动画中则是指“亲手(用纸或者是数码方式)绘制的图画组合成的视频”。其实按照这样的说法，几乎所有类型的同人动画(除了三维的)都可以称得上是“手书”。也因此，它与 MAD 最主要的一个区别就是：手书的视觉素材主要都应该是原创(严格来说应该是手绘)的，MAD 则更强调对于既有或者非原创素材的利用和组合。事实上，有很多已经符合我们观念中传统意义上的“动画”的作品，出于作者的自谦，依然被称为手书。它能够变成一种专门的创作类型最主要的原因，是在 N 站中有一个专门的以此为名的 tag“手書き”，如果是带有剧情性质的手书的话，还有另一个专属 tag“東方手書き劇場”。东方手书的历史也是相当的久远，现在存在于 N 站最久远的视频中就有东方手书的身影(sm705)，只是在初期无论是从形式上，还是从内容上都是相对来说比较简单。随着制作技术的提升和创意的涌现，更多的优秀作品得以涌现，构成了这个异彩纷呈的世界。

由于其手绘的特点，手书和漫画天然就有着相当多的联系。比较简单的一类手书也就几乎是漫画的翻版，将漫画的分镜按照幻灯片的形式播放出来，并且加上一些简单的声效和背景音乐背景音乐。由于其篇幅的短小，所表达的剧情也相对简单轻松，欣赏起来就和四格漫画的感觉十分类似。N 站现存的最古老的手书视频『【東方】貧と巨の境界(sm705)』就是这样的作品。



▲【東方】貧と巨の境界

这种作品制作技术相对简单，但是效果又比单纯的漫画更加突出，而且和使用音效和背景音乐也能表达只依靠图像无法进一步营造出来的氛围和情感，也让故事的叙述更加连贯。经过上色处理后表达就会更加丰富，所以在早期作品中这种形式的作品数量相当之多。时至今日，此种形式依然是比较普遍的创作形式，也有许多作品处于不断连载中，比如よんのき的『ちぇんちぇん東方』系列。但是总的来说这样的形式表现力依然有限，同时也无法容纳更多更深刻的内容。随着作品主题多的逐渐丰富，表现手法也变得的多样起来，更多成功的作品又反过来促进了手书创作的活跃。



说道让中最让人感动的手书作品，或许并没有一个唯一的答案，如果要是说『幼灵梦』是其中的代表性作品，相信不会有太多反对的意见。『幼灵梦』及其续作『灵灵梦』是由ジョイフル于 2011 年 5 月 26 日至 2014 年 8 月 31 日连载的长篇手书。因为其精良的制作、感人至深的剧情、恰到好处的配乐，而在东方爱好者中广受好评。而且其人物关系简单明确，对东方正作的世界观涉及也不甚深入，哪怕对于从来没有接触过东方相关作品的观众，在一两集之后就能整理清楚，所以这两部作品一直被当作传教和安利有力武器。其中的原创人物

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：渣念　出品：『幸せ ...』
网址：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=55410007

“先代巫女”形象更是深入人心，让很多了解不深的爱好者误以为其实一个正式存在的人物。



▲先代巫女的自我牺牲让无数观众为之流泪

两作的剧情已经被大多数爱好者熟知，在此不过多赘述，其主旨都是通过对美好日常的崩坏与重构的描写凸显出人物之间的真挚感情和生活中的温暖之处。虽然在剧情以及叙事技巧上，『幼灵梦』与『灵灵梦』并没有比同类型的作品更多的创新之处。但是能把这样一个王道的关于爱与牺牲的故事讲的不落俗套也是需要相当的功力。作者并没有完全架空原作，而是对“黑暗”更进一步的解释，提高了作品的深度。在『灵灵梦』的结尾，更是通过将东方二次创作的世界作为一个“总体世界”，一下子将作品的格局打开，把对角色的爱引申到对整个东方的爱上。使得这部作品取得如此知名度的原因除了泣系主题天然的吸引力和作品本身的优秀之外，也有很多外界因素的推动。首先在其投稿的N站，弹幕对于情感的产生与表达就有这很重要的作用。作品中的某些段落（比如冷不丁出现的各种奇葩头套、先代巫女的临终告别）都有很明显的煽情成分，而此时弹幕的出现更会通过让新的观众对弹幕内容感到认同从而强化某种情感上如同共振一样的效应。众多参与者的参与与表达也让感受到另一种更博大也更加朴素的温暖和感动。



▲由观众绘制的ED绘让人有种别样的参与感与感动

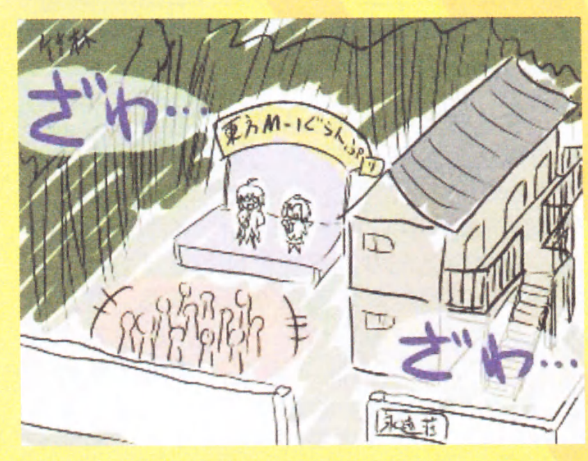
在这种风格的作品中还有很多知名作品，比如描述幽幽子和紫过往故事的『はじめまして（sm1804）』、描述主角组之间的纯情之恋的『幻想郷の中心で愛を叫ぶ（sm11303183）』等。这些作品都有几个共同的特点：首先，画风平和，虽然会具有画师个人的风格，但总体来说是偏向与一般观念中“好看”的画风；其次，匹配风格多样而不局限于使用简单的音效，比如『幼灵梦』结局中『博丽霊梦は友に別れを告げる』的使用既点明了主题，也极大的烘托出了悲伤又包含希望的气氛。但此类作品如果控制不好作品的节奏和表达，就难免会让人有一种煽情过度的感觉，比如『幻想郷の中心で愛を叫ぶ』中对于灵梦和魔里沙从关系破裂到重归于好的过程的处理就略显急躁。转折之处过于直白而使得最后情感爆发的阶段有些后劲不足。而演出效果的简单化又使剧情整体推动速度过慢。当然，这也是一个广泛存在与ACG作品中的通病，手书作品本身的内容含量和形式限制之下，我们也无法对苛责更多。但是如果能够更进一步的话，一定能将作品的层次在加深一层。

今年欢笑复明年：幽默系手书

相比于生离死别或者虐心的爱恋，日常与幽默才是大多数手书着重描绘的主题。在这主题的手书中，东方M-1漫才大赛每年都备受期待，甚至于“只有看了M-1才算是真正过年的”的观点也广为流传。东方M-1是由いえろ～ぜぶら制作的手书，在2011年时因社团解散，2012年至今的漫才大赛由原主要成员成立的あ～るの～と制作。除了初次发售

是在例大祭，其余都是在年底的冬 CM 发售。第一届与第二届原本是采用了 CD 广播剧的形式，在 N 站上现在还有由粉丝制作的视屏形式。后来在第三届将基本形式固定后，第一届第二届也被官方重置。





▲第一届的官方重置版本与粉丝制作版本对比

漫才作为一种日本传统的艺术形式，在创作上本身就存在很多难度，而东方 M-1 在此基础上又要顾及原作中的一些基本人物关系与设定。从最后的成果来看，创作者们出色的完成了这个挑战。除了将诸如四季判定黑白、二岩为了隐藏自己的身份装成村子里的大姐姐这样的段子夸张化制造喜剧效果之外，M-1 自身也创造了很多新的槽点，比如从第一届开始就住在博丽神社地板下的斯卡雷特一家、在第七届大放闪光弹的勇仪帕露西以及在第十届中刻意使用“蓬莱弁”的月兔二人组等为整个东方同人文化的发展提供了新鲜的原材料。这部作品最大的特点在于其优秀的演出，所有角色（除了故意不使用的，比如莉莉白）都有自己独特的声线和语气，表现十分到位。与只有画面而通常不加入原声配音的手书作品来说，这几乎算的上是一个飞跃性的进步。在视觉方面，虽然以静止画居多，但是类似于 live2D 一样的动态效果的加入，让作品反而贴近实际表演的情况。而每一次新人物的加入和 ed 中后日谈一样的小剧场，既和本篇相照应，也能让人会心一笑。

在幽默类手书的众多创作者中，有一位名叫“とくにないです”的作者的作品格外引人注目。他的『華扇の部屋（sm20675088）』以及『ゲームセンター東方（sm18221987等）』系列、『幻想郷⑨学王決定戦！（sm13650405）』等作品都已达到百万级别的点击量，作品本身劲爆十足让人根本停不下来。

作品参考了许多本身就已经存在的综艺节目（比如『徹子の部屋』和『ゲームセンター』），但是作者本人的创作力可以说超越了大部分同类手书的作者不止一个级别，在借鉴形式的基础上完美的加入了全新的内容。作者本人的绘画功力也是相当了得，对于人物表面绘制夸张而不失精细，尤其对于人物苦闷、崩溃等幽默作品中常见的表情刻画尤其到位。



▲『ゲームセンター東方』中被鬼畜的游戏玩坏的天子和妹红

这几部作品同样有配音，但作者并没有选择真人，而是选择了被称为“油库里音源”的 AquesTalk 作为配音手段。机械但又不缺抑扬顿挫的声音以正常人难以企及的语速，一本正经的说着荒诞不经的台词，带来一种巨大的喜剧效果。这一点甚至超越了真人配音能带来的感觉。作者对于配乐的品味也十分高超，嘻哈、古典等多种音乐元素的运用让作品有了一种难得的力量感。让观众在感受到笑点的同时，能接收到比幽默层次更加丰富的情感。

从内容上来说，作者本人的创作思想可谓相当超前。在『華扇の部屋』中咲夜一段长达两分半的自白完美展现了意识流文学的创作手法，也证明了作者在角色形象塑造和心理活动描写方面的功力之深厚。一些东方内部的梗以及大量其他作品的引用大大增加了作品的趣味性。









▲佑子脸的文文和『jojo』中 lisalisa 的名台词

而『ゲームセンター東方』中人物对话与游戏实况相结合的展现方法，更是开创手书作品创作的新路径，丰富了手书作品能够表达的故事容量。同时，作者所选取的游戏难度极高，再加上恰到好处的游戏演示让观众有种绝妙的临场感。这也是利用了游戏这种媒介本身就具有的由分享而带来的社交属性，配合了弹幕网站的特点让屏幕内外的世界更加紧密的联系了起来。

黑暗之歌：猎奇致郁向系手书

在手书中还有一类特殊的作品非常吸引人的关注，那就是被称为“精神污染”的猎奇致郁向手书。在东方原本的世界观中，幻想乡其实本身就并不是一个只有光明、美好和希望的理想乡。『蓬莱人形』的 BK 以及『铃奈庵』中的某些段落都再明确地传递着幻想背后的黑暗。而在日本 ACG 创作中，猎奇黑暗元素一直是备受欢迎的创作要素，常常被放在一起提到的三大同人中，『寒蝉』更是露骨表现诸多残酷的元素。而在后现代的创作理念中，黑暗、荒谬的作品更能在极端的情境中表达深刻的思考。所以这一种类型的作品的终极目标就是能够启发人的思考，展现出作者对于经典的哲学、道德伦理等命题的思考。



▲被无视的美铃

在国内的东方众中，此类作品中最广为人知的应该要算是洗濯船的『古明地こいしのドキドキ大冒険（sm16620767 等）』系列了。这个被戏称为“一个鱼竿引发的血案”系列从 09 年连载至今依然没有完结。但是作品从一推出就因为其鲜明的风格，成功的吸引了大量的关注。随着故事的不断推进，可以看出，作者也在不断的修正表达的形式与内容。

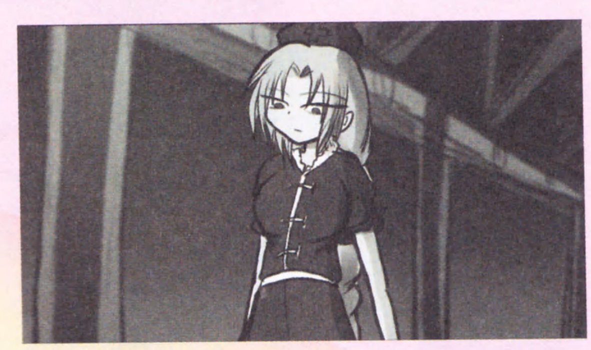




▲最后一击前观众们给予妹红的鼓励、完成挑战后与妹红同步的欢呼

除了在画面上将早起经常会出现的简笔画式的潦草画风逐渐的精细化，迎合观众的视觉需求。作者也把故事的逻辑重新进行梳理。从最开始的单纯而狂气的破坏与毁灭，到中途加入了一定的故事逻辑，再到后来将故事的背景从单纯的幻想乡放大到地月之间并且凸显了幻想乡居民之间的温暖情谊。而且作者以主角的“读心”和紫的“境界”而关键所作出的引申，也让人联想到 EVA 中经典的“心之壁”的命题。从这些改变中都可以看出作者为完整的讲好这个故事所做出的努力，但是由于前期的发挥过于随意，导致目前就剩下一集就要结束的时候还依然有很多的伏笔没有收回。而且在叙述的过程中，由于文字量的减少，导致作者的世界观构建并不是十分清晰稳固，反而有种莫名其妙之感。虽然从剧情走向上可以看出作者并不打算在最后给出逆转的结局，从而能够延续一直以来的悲剧氛围，再这样也无法挽回故事在整体上的缺陷。由于目前故事还没有彻底结束，作者能对于这些缺陷弥补到什么程度也依然是个未知数，但是这部作品也是在提示创作者们，如果在以出深度为目标进行创作的时候一定要对作品在整体上有一个明确的规划，这样才能真正的让作品有所表达，有效的传递信息。




▲第一集与目前最后一集的画风对比

与之相对比相对来说做的比较到位的作品应该算是一个两人创作团体ユニット的『東方無限螺旋（sm16027092 等）』。这部手书描述一个关于幻想乡的拯救与毁灭的故事。虽然涉及到了男性幻想入这个同人创作的雷区，但是作者通过精彩的剧情、创新的形式以及毫无主角光环的剧情发展还是让作品获得了很高的声誉。



▲作品模仿 galgame 的创作形式

这部作品在前后呼应、思想内容的一贯性方面做得非常到位。作者在创作之初应该就对故事的全局有过一个统筹的规划，模仿 galgame 的创作形式、主角身份的弱化和恋爱主题的去除，又避免了“男性幻想入”给大多数爱好者带来的不适感。不过，本作品最突出之处，就是巧妙地利用了辉夜和永琳的蓬莱人身份和相互关系和“薛定谔的猫”的描述建立起一个新的时空观念。从而让作品如『空之境界』系列一样，脱离简单的同人创作向严肃作品的方向迈进了一步。与之相对的，作者另

外一部作品『四季映姫ヤマザナドゥの事件簿（sm15706981等）』则是使用了罕见的“幻想出”的手法，描述了四季在现代社会中的遭遇。由于与『无限螺旋』使用同样的世界观，所以两者之间微妙的联动让人又能对作品的理解更深一层。

在短篇作品中，kamS的作品风格体现的尤其明显。kamS作品的影响力可谓相当之大，即使没有看过他本人的作品，也一定在很多作品中见到过对其致敬的片段。





▲在其他作品中出现的诹访大舞和八意式健身操

kamS的作品特征相当明显，首先就是其非常接近神主本人画风的绘画风格。zun绘本身即使对于爱好者而言，都是有些难以接受的。在各种同人创作中，甚至是在官方漫画中，对人物形象的美化往往是一项必不可少的工作。kamS在这一点上就反其道而行之，刻意在作品中还原zun绘的风貌。





▲K绘与zun绘



▲赤裸的少女、被破坏的“门”、房间与胎动，无一不是强烈的×暗示

在这并不是一种偷懒的表现。相反还原这种画风反而需要更多的精力。不过在此处，zun绘那种略带生硬的线条和稍显混乱的配色很好的制造了一种不协调的感觉。在这种不协调感，在更诡异的BGM的作用之下，就会逐渐的演变成潜意识中的恐惧心理。而kamS作品第二个鲜明的特征就是其作品内容大胆涉及宗教、性、潜意识等后现代文艺作品才会着重表现的命题。在他的作品中并不是强调这些主题所产生的积极作用，更多的则是将其与人心底黑暗的欲望相联系，表现人自身很少愿意承认与直面的精神冲动。而作者的叙述方式并不是线性的、有逻辑顺序的叙述，而是一种依靠符号语言、碎片的拼接和情节的含混超现实主义方法，成功表现出来梦境中的迷离和欲望所驱使的心理活动的矛盾与混乱。



▲创价学会的捏他隐约透漏出作者的反宗教倾向

幻想乡设定中的“反常识”也被作者加以利用。借由妖怪们所有的不同与人类的伦理观念，来探讨一些较为深刻的道德命题。比如在『玩具修理者～ brilliant days（sm22173625）』中河童为了帮助自杀的少女，而将她像玩具一样重新拼接，用机器代替躯体。苏醒后的少女对于自己的所作所为十分后悔，但是一切都已经无法挽回，只能以这样的残破形象生活在幻想乡。这种主题的表现在以娱乐为主的同人创作中称得上是比较沉重，也正因为如此，作品的思想深度也被大大拓展。而 kamS 作品的第三个显著特征就是解谜性与多义性。这也是众多黑暗系作品的一个共同特点。因为作品中直接叙述的成分很少而主要采用符号语言和意象对所表之意进行暗示，再加上作者本身的逻辑线又隐藏的很深，所以如何解读就成了一件非常需要思考的事情。而且作品对于一些在作品的致敬，在缺乏相关背景知识的情况下也很难被理解。这些都增加了对于作品本身的理解的难度。不过与此同时，这也大大增加了作品的趣味性，让作品在诡异而产生的抗拒力之余，对于观赏者又具有了一种吸引力。这两种矛盾的力量在观赏过程中结合也给予了作品独特的魅力。



总的来说，“手书”这种创作形式，是一种非常能够体现作者本人创作风格的形式。正因为强调素材的原创性，手书虽然创作难度颇高，但是本身却能保证作者的思想表达不受其他外部因素的干扰。在同人创作中，“风格”的重要性就如同“品牌”之于商品，是扩大作品影响力的关键所在。同时对于创作者而言，“风格”的塑造也是加深作品叙述层次的必要手段。从主题的选择、形式的安排到节奏的把控，都是决定一部手书作品能否脱颖而出的重要因素。

所以手书的创作往往就是作者综合实力的一种体现。

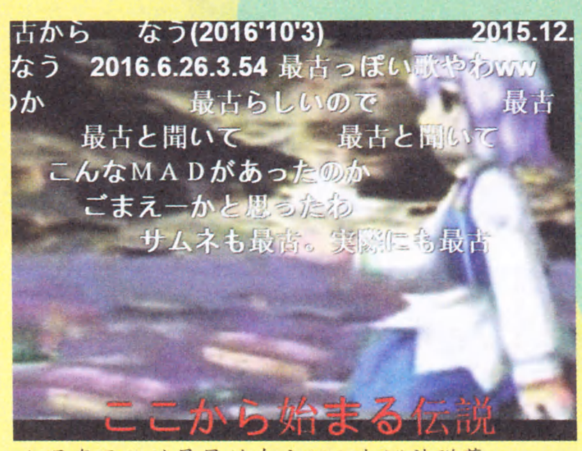

▲如果没有听说过九尾末广的名字，大概很难理解这个画面出现的含义

随着技术的进步以及观众对于“动”画的天生喜爱，手书这种形式也逐渐不再是创作的主流形式。MMD 的兴起更是开启了一个全民创作的时代。但是手书创作者们为我们留下的思考却依然是我们进行同人创作时所需要面对的。同人精神如何体现，作品之间如何的互相构建与影响，这一切的一切就让我们后半章再叙。

NEW！ MAD！综述

在东方二次动画的范畴里，手书作品代表的是一种对着对于剧情表现的绝对控制和个人风格的凸显，作者本人的创作水平直接决定了作品的品质如何。但是“同人”之所以是“同人”，就是需要由创作者和欣赏者共同参与，共同塑造。一种文化形式的延续，除了开创者本人的巧妙构思，更在于参与者们的持续传承。所以，互动性是一种同人文化的生命力所在。神主本人坚持将弹幕游戏作为东方 project 的绝对本体，相信也是看中也游戏作为“互动艺术”能给作品带来的持续不断的活力。在东方同人动画的创作中，虽然这种参与所造就的文化与参与者的初始想法大相径庭，但是却为东方文化这颗大树增添了一抹不一样的色彩。这些文化既有美好的一面，也给某些人造成了难以磨灭的伤害，至今难以抹平。但不管怎么说，这都是东方鼓励二次创作所成就的同人文化中不可分割的部分。无论光明或是黑暗，这对于位于历史的尽头的我们来说，都是一笔无价的财富。

正如之前所说，MAD 与手书一个最主要的区别就是对于创作素材的使用方式的不同。手书强调素材的原创，而 MAD 则并不严格要求，甚至鼓励对于原素材的重新运用、编辑制作不一样的故事。与手书一样，MAD 也是一种相当传统的创作形式，东方 MAD 在 N 站也有着非常久远的历史，目前 N 站现存的最早的东方视频『ゴーイング My 上へ（sm309）』就是一部 MAD。



▲现存于 N 站最早的东方 MAD 与巡礼弹幕

MAD 的创作形式也有很多，但是依据素材选择和编辑的方式主要分为动画与静画两种，如果作者所使用的音乐素材并不是现成的而是由声音素材重新编排成的，又有音 MAD 的分类。所谓“静画”就是指选择的背景和人物立绘是静止图画，在音乐播放的途中，素材本身是静止不动的。极端简化一点就是背景如同幻灯片一样变换，只有音乐不断变化。这种 MAD 多数使用在推荐音乐的时候，画面本来就不是表现的重点。大多数的静画 MAD 的创作形式是将静止的图画用特效加以表现，变换的形式更加具有动感，在这一点上就如同现在大多数 GALgame 的 op，在单纯的影音配合之下具有一定的演出效果。而“动画”则是指作者所选用的素材本身就是从动画视频中选取的。由于东方本身并没有官方动画，几部同人动画也是今年才推出。所以在早期的东方 mad 中，静画 MAD 和音 MAD 占据了绝对的主流。在『东方活动写真馆』和『幻想万华镜』几部高质量的 OP 发售之后，这种局面才加以改善。

由于静画 MAD 与 GALgame 在某种程度上的关联性。所以在 MAD 创作上，模仿和再现形式的作品有很多。早期的东方 MAD 中，多多少少都带有一定的 PV 的既视感，而『東方妖々夢ドリームキャスト版ＣＭ（sm878）』则是第一部明确的 OP 向 CM。后来的同类作品有很多，比如さつき创作的『【東方 MAD】「超催眠術学園」OP パロ（sm26827460）』中，就是将原作的立绘和描述变换成黄昏绘，但是在主题上以还原为主。





▲原作与 MAD 的对比，还原的还是非常到位的，黄昏绘也别有一番气质

而在同作者后来推出的『【東方 MAD】「HHG 女神の終焉」OP パロ（sm29273642）』中，原作的 OP 被改编成了『东方深秘录』的 OP，突破了单纯的还原，而是将原 OP 改编成了新的形式，有了进一步的意义。而在此之上，就是完全模仿这种风格的原创作品，比如『（東方）ScarletKnives（sm104568）』。这部将咲夜吸血鬼猎人的故事展现出来的 MAD 中，较高的帧数使得其看起来已经具有动画的雏形。

如果在此之上更近一部，就是接近于 Galgame 本体的程度了。由 NOH 创作，从 2013 年连载至今的『【東方】超幻想郷級のダンガンロンパ（mylist/38294531）』就是这样一部作品。与其本家『弹丸轮舞』相同，本作也是以悬疑推理剧情为主，甚至包括角色称号、设定等都有大量的借鉴。就作品的推理水平来说，本作或许并不突出，但由于在作品中融合相当多的东方要素，让原本稍显残酷的故事多出了几分诙谐和平和。而且连载至今，作品第二部已经接近中盘，能控制好如此庞大的设定和故事走向本身就不是一件容易的事情。作品的某些设定也产生也广泛的影响，比如在今年（2017 年）的 BILIBILI 拜年祭中东方 VS μ's 的 MMD 中就是以这种形式介绍每一个登场的人物。





▲两部作品中称号相同的魔理沙

值得一提的是，在静画 MAD 中，国人的表现十分突出。『【墨韵东方】幻想乡旅游宣传片 Ver2（av611261）』和『【东方静止系 mad】黑暗幻想童话（av4306491）』不仅在风格上独具一格，其优秀的表现力也征服了无数的观众，在 B 站的的东方周刊中长时间名列前茅，被转载到 N 站后也获得了大量的关注。其中『墨韵东方』至今依然在 N 站 MADtag 下的推荐位。前者用水墨，赋予少女们不同于和风的中国式的东方风韵。后者使用木偶动态技术，将『铃奈庵』中的分镜运动起来，让静画有了可以比拟动画的效果。虽然是模仿了其他作品（av2332641），但是却很好的适应了『铃奈庵』那略带神秘诡异的黑暗风格。



▲充满了赞叹感的弹幕

在动画 MAD 的领域中，正如之前所说由于动画素材的缺乏，所以在早期的动画 MAD 中，游戏（比如当时发售的『东方萃梦想』）等素材常被利用，如『(MAD)［東方］イルカインストール（sm14035）』『(MAD)［東方］思い出は億千万 MegaMari バージョン（sm13906）』一直到『东方活动写真馆』和『OP 万华镜』发售后在逐渐改善。但是在早期作品中，『(MAD)［東方］ハルノカケラ（sm1483）』和『(MAD)［東方］東の春 Flower of Japan（sm1853）』两部作品格外值得注意。虽然这两个作品都划分在 MAD 这个 tag 中，但是实际上它们有着更深远的意义。这两部动画分别是 N 站目前现存的最早的东方 3D 动画和 2D 传统动画。虽然因为时间久远和制作技术的原因（分别是用 CG 建模和 flash）两者看起来画风比较违和，但是这对于新的形式的发展有着重要的影响，而具体的情况就带我们在以后的文章中详细说明。



▲较为违和的画风依然掩盖不了它们的重要意义

既然MAD涉及到了对素材使用，自然也是对作者创作动机的一个考验。同人作品以及二次创作对于素材使用宽容，本身就是建立在爱好者们互相信赖与自律的基础上的。除了作品的使用不能涉及商业属性之外，对于素材原创者的感谢、说明和对原作品的推广也是大家彼此心照不宣的规则。同人创作实际上就是一种分工和奉献精神的体现，对于那些不擅长原料的制作，但是有很强创作力的爱好者，对其在一定程度上的照顾是有利于整个创作圈和同人文化的发展的。但是如果由创作者利用这份宽容仅仅想为自己谋取声望，就会造成十分恶劣的影响，曾经引起不小喧哗的“美哭教主事件”就是因此而起。不提升作品质量，反而依靠刷评论、发福利的方式获取关注，不仅仅只能获得没有任何实际的虚名，更会抹杀更多更加努力的创作者的付出，对于整个同人文化的发展也是有极为不利的。



而作为MAD中另一个重要分类的音MAD对于东方的发展则是起到了更加持久的影响。而这些创作品又衍生出了独自不同的新的叙述模式，成为了新的亚文化领域。这些作品以及创作形式漂洋过海来到中国，对于中国的ACG文化的发展也起到了至关重要的作用。

所谓音MAD是指将不同的声音素材重新编辑成既定曲目或是原创曲目，简单来说就是将声音素材作为乐器演奏乐曲。音MAD本质上是一种以音乐为主的创作作品，对于视频制作技术要求不高（甚至可以没有），但是一部优秀或是有话题性的音MAD在视频制作和素材的选择上也是独具特色的。东方曲目的二次改变是东方同人作品的重要部分，当那些希望不用真实乐器演奏而使用其他声音素材作为“演奏工具”以增加作品的搞笑成分的创作者开始以东方曲作为改编对象时，东方音MAD就闪亮登场了。

在东方音MAD中，最广为人知的应该算是『M.C.ドナルドはダンスに梦中なのか？最终鬼畜道化师ドナルド・M（sm2057168）』了。

这个在中国被称作『最终鬼畜蓝蓝路』（以下简称『蓝蓝路』）的音MAD虽然出现的时间并不是很早（2008年），但是即使到目前为止也是N站播放量最高的音MAD。其原素材是麦当劳公司发布的一部广告。在广告中，麦当劳叔叔一边高喊意义不明的“蓝蓝路”的口号，一边做出意义不明的体操动作，十分荒诞滑稽。而改编后的音MAD版本旋律节奏激烈、旋律洗脑，在N站掀起了一阵热潮，甚至形成了“ドナルド教”（也就是国内的“蓝蓝路教”）。而因为其使用的主要编曲是芙兰朵露的主题曲『U.N.オーエンは彼女なのか』，所以使得芙兰的人气进一步攀升。也同样是由于这样的联系，蓝蓝路系的东方音MAD大量增加，甚至有了一个叫做“東方乱々流”专属的tag。而当此视频于同年5月被转载至ACfun后，也迅速引发热潮，甚至于成为中国音MAD的开山之作（虽然是舶来品）。标题中的“鬼畜”一词也一度成为音MAD的代名词（现在已经发展成一种不同于音MAD的独立形式，主要在中国使用）。很多人也是通过这部作品第一次了解到芙兰朵露、最终鬼畜妹、『U.N.オーエンは彼女なのか』乃至东方project。而伴随这弹幕网站的进一步发展，越来越多的人也开始了解背后的种种故事。不仅音MAD这种创作形式在中国逐渐的发展起来，东方也逐渐的走入到了人们的视野中。



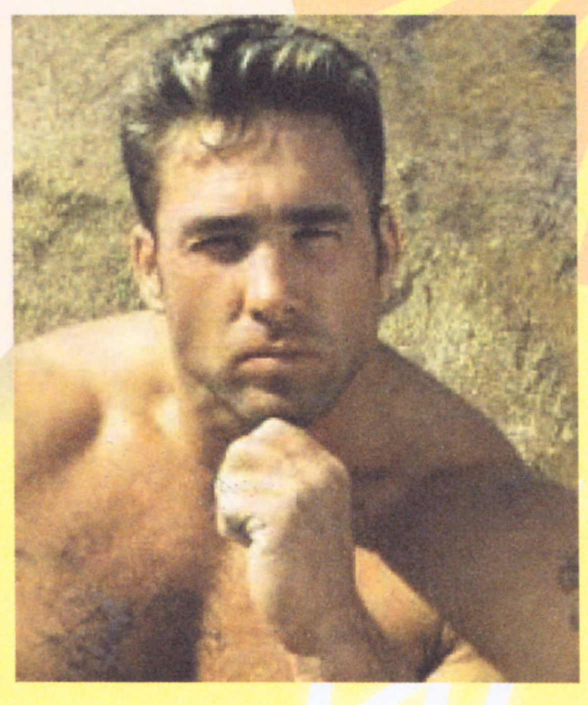
▲蓝¯蓝¯路——



与蓝蓝路出现时间相近的一个时期，另为一个重要的音MAD分支，兄贵音MAD也逐渐的兴盛了起来。所谓兄贵音MAD主要是因为作品所使用的的主要素材是gay片而其中的演员被N站吃瓜群众尊称为“兄贵（日语中的大哥）”而得名。依照所使用的素材的不同，主要是分为两个系列，分别为“哲♂学音MAD”和“淫梦音MAD”。

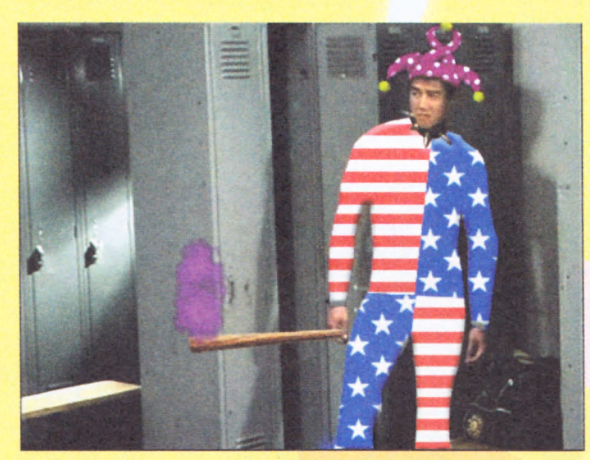


▲两部作品中的标志性人物野兽前辈



▲两部作品中的标志性人物比利·海灵顿

这两个系列的产生发展都是一个漫长的故事，而且与东方本身并没有直接的关联。所以这里重点要和大家介绍的内容，就是在两者的发展过程中与东方偶然之间产生的交叉点“东方馅挂炒饭”与“cookie ☆”





▲分别来自av2774798与sm18319732

说到“哲♂学”的起源，就是在N站重新开始运营的07年，由某些UP主以“レスリングシリーズ（摔跤系列）”为tag陆续上传了一系列gay片。这个系列的特点就是双方莫名其妙的就开始脱衣摔跤，并且说着一些莫名其妙的台词，然后双方依据输赢结果分为攻受完成生命中的大和谐。观看的时候非常会让人陷入沉思不过上传到N站的视频都是经过处理的片段，没有直接露骨的表现画面。这一系列最初的几个视频并没有引起关注，而到了『本格的 ガチムチパンツレスリング（sm1175788）』时，由于对战双方终于有了比较完整的对话（虽然还是完全无法理解）和激烈的互动（胖次摔角），围观群众的创造力也被因此激发了出来。片子中的角色们话语因

为音质不清所以“惨遭”空耳，，比如新日暮里、木吉 KAZUYA、鬼步领域等等关键词。而这些词语被整合编排之后就成了整个哲♂学世界的基本设定。



▲木吉（丹尼·李）和比利的更衣室之战创造了哲♂学世界的基本设定

而此视频中一句“あぁん？あんかけチャーハン？”的空耳引入了“馅挂炒饭（あんかけチャーハン）”，为后续的发展埋下了伏笔。之后的『パンツレスリングの兄貴 軍曹編（sm2852390）』

在视频推出后不久，就有人以芙兰朵露的主题曲（又是）为编曲对象制作了『【東方】Billy Herrington は兄貴なのか?（sm2131551）』。不过这次弹幕再一次显示出了岛国人民强大的脑补能力。由于是芙兰属于东方人物，所以视频的观看者们就模仿神主在『红魔乡』中首先使用的“符卡命名”方式为视频中兄贵们的摔角招式命名



▲注意右上角的符卡名，这里使用了历史弹幕

此后便哲♂学的东方化一发不可收拾，而且在之后的『パンツレスリングの兄貴 軍曹編（sm2852390）』中著名空耳“パチュリー、ウッ！（帕秋莉♂GO）”的出现加速了这种趋势，模仿“东方 project”命名形式的“东方馅挂炒饭”也由此诞生。

284 ： ななしのよっしん ：2015/11/12(木) 20:14:13 ID: 9NVTwyXDK0
ヘカーティアのスペカ案。ちょくちょくやっつけです
異界「棒魔ラ刻」
恥丘「射精在身」
突き「アポロリ反射鏡」
異界「恥辱のノンケデアル男寝」
恥丘「しごくと降る雨」
突き「エロティックインパクト」
「ホイホイチャーハンラプソディ」
「初めてだけど最後じゃない無名の弾幕」

285 ： ななしのよっしん ：2016/07/08(金) 20:51:44 ID: TL4WSoLEKx
東方漢濡伝 ～ Gachimuchi of Pants Wrestling.
1.性裸あぁん！？
異次元から精子を飛ばす程度の能力
2.鈴瑚・コーヒー
林檎コーヒーを飲む程に歪み無くなる程度の能力
3.シゲミー・スイート
息子♂を頬張り、息子♂を生やす程度の能力
4.亀珍アクメ
口に出すと勝敗を逆転させる程度の能力
5.アナルンピーズ　人を歪ます程度の能力
6.珍狐　珍化する程度の能力
7.ヘリンティア・ラピマラピリー
三つの息子♂を持つ程度の能力

▲充满了各种不可描述的名词的炒饭 neta

在随后的 08 年，另外一个重要的视频被投稿到 N 站。在『パンツレスリングの兄貴 おまけ編（sm3055653）』的最后几分钟，另一个哲♂学领域的重要人物，VAN，登场了。



▲ VAN 的 dark 站♂姿已经成了哲♂学领域最经典的一幕

之后，随着有更多 VAN 登场的素材视频被上传，哲♂学的世界体系也有了翻天覆地的变化，变成了以比利为首的“光明阵营”和以 VAN 为首的“暗黑阵营”战斗的英雄传说。而对于音 MAD 本身重要的则是，本片中 VAN 的一句“FXXk YOU”由于声音独特，成为后来音 MAD 创作者非常常用的一种演奏素材，被称为“Fa♂乐器”。而由于在访谈视频中，VAN 有将钱塞入裤裆的动作，所以被认为和灵梦的“贫乏巫女”的形象重合，所以被称为“FUCK 霊ゲイ夢（ふぁっくれい げいむ）”（在中国也被叫做勃力 VAN 梦）。至此，哲♂学的基本世界观就被固定下来。

在此之后，“东方馅挂炒饭”的 tag 下有大量的音 MAD 被创作出来，作品形式，只要以原曲还原向为主。而为了增强喜剧效果，再后来的作品中大多都配上了视频。这些视频主要是有三种形式：将兄贵们 PS 成东方人物、将兄贵们当做东方人物放置在都市情景中以及使用东方人物模仿原素材中兄贵们的动作。但无论是哪一种形式，都主要是以“一本正经的胡说八道”作为创作的宗旨。丰富了东方作品的创作形式。



▲让幽幽子化身香蕉君的『蝶のように舞い一ニョ（sm15012344）』

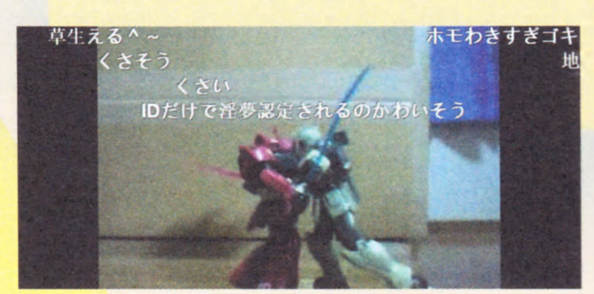


▲东方绝顶天国『小珍矢早漏 vs 漏矢スカ子戦（sm8785455）』



与充满了喜剧要素的哲♂学音 MAD 相比，淫梦从诞生的时间点，就充满了争议。“淫梦要素”也常常作为一个贬义词出现。其实用一个词去概括淫梦文化的全部事实的话，“风评被害”再贴切不过。所谓“风评被害”是因揣测、传闻导致没有直接关系的事物受到牵连和损害。真因为这是淫梦文化建立的根本，所以这个要素才会激起很多人的反感。

“淫梦文化”有着悠久的历史，甚至比哲♂学出现的还要早很多。其本体是 COAT CORPORATION 于 2001 年发布的一部名为『Babylon Stage34 真夏の夜の淫梦 ~the IMP~』的 GV，2002 年由于其中一个片段的男主角被证实为棒球运动员多田野数人而受到日本媒体以及网民的广泛关注。由于影片质量和演员的演技着实低劣，所以被 2ch 上的网民疯狂当做创作素材。此事不断发酵，甚至断送了多数田在日本的职业生涯。而网民并未就此作罢，逐渐同系列的其他影片也被挖掘出来，其中就有后来被称为“人间之屑”的淫梦标志性人物野兽前辈主演的诸多片段。07 年 N 站上线后，相关的视频也被上传，进一步促进了淫梦的传播。但是与此同时，淫梦“风评被害”的传统也进一步表现出来，很多与淫梦要素没有任何关系的事物都被强行附会。比如『ガンプラ劇場 3（sm931）』，其内容使用机甲模型还原动画的片段，但是因为 up 主的 ID 与淫梦剧中台词重合，所以就涌入了大量淫梦厨，至今依然是“巡礼”的圣地。



▲（中间的弹幕是“只因为（UP 主的）ID 就被认为是淫梦相关也太可怜了吧”）

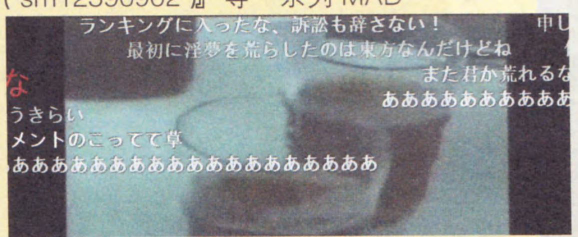
而淫梦与东方相交叉的“cookie ☆”事件就是在 nico 时代“风评被害”的最典型的例子。

2010 年 2 月 15 日，一个名为莲奈理绪的投稿者投稿了一个名为『【東方合同動画企画】魔理沙とアリスのクッキー Kiss（sm97202464）』的东方手书剧场，有点类似于无选项的 GaLgame。该作品号称是集合了 43 人制作力量的超大企划，并且为大多数出场角色都录制了台词。尽管如此，由于其严重的棒读、诡异多变的画风以及空洞没有新意的剧情，招致部分观众的批评。



▲在不到 5 分钟内出现的画风的巨大转变

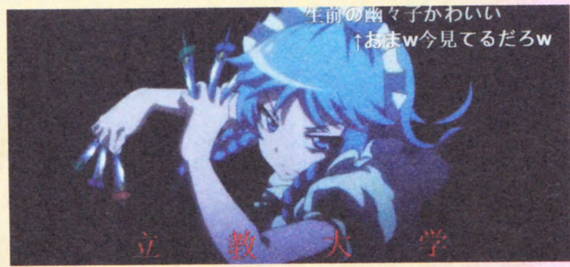
原本事件就到此为止，但是由于在有淫梦厨在观看过作品之后认为其中的棒读很类似于淫梦本片第二章，并且在标题上与第四章野兽前辈和远野的“两人幸终（二人は幸せなキスをして終了（两人在幸福中 KISS 结束）:)”有重合之处。以就通过修改 tag、输出弹幕等方式让视频充满淫梦要素，同时将视频发布到 2ch 等网站上引起更多人的围观。这一举动引起了众多东方爱好者的不满，于是围绕着此视频掀起了一阵 tag 与弹幕的编辑战。而有人制作了一段将淫梦本篇和 cookie ☆混合的 mad『魔田所とトオノのアイスティーKiss（sm12757443）』发布到网上，由此大量同类 MAD 开始出现。而几日后，原视频的 UP 主莲奈理绪突然举报很多此类 MAD 侵权，导致大量视频被删除。而淫梦厨也不甘示弱，又制作了更多的 MAD，进而引发了新一轮的对抗。涌现出了如『霊梦 so クッキー☆（sm12590902）』等一系列 MAD



▲古战场的遗迹之一『VS マスクドトオノ（sm12515426）』

与此同时线上的对抗，开始蔓延到线下。原视频的诸多主创的个人社交平台和信息被曝光，包括莲奈理绪（主催）、UDK 姐贵（魔理沙 CV）、RU 姐贵（灵梦 CV）等参与人员的在现实生活中的黑历史被抖露出来，引发了更强烈的围观。最终该事件以莲奈理绪对自己伪装成女性骗取无知者信任从而图谋不轨的行为申明道歉并退出 N 站，相关人员逐渐隐退作为终点，而 cookie ☆也被彻底并入淫梦的分支文化。时至今日依然是 N 站 MAD 创作的一种热门形式（参见 sm30396504 等）。曾作为参与者的 ALS 姐贵后来表示，参加这个企划是自己“一辈子的污点”。

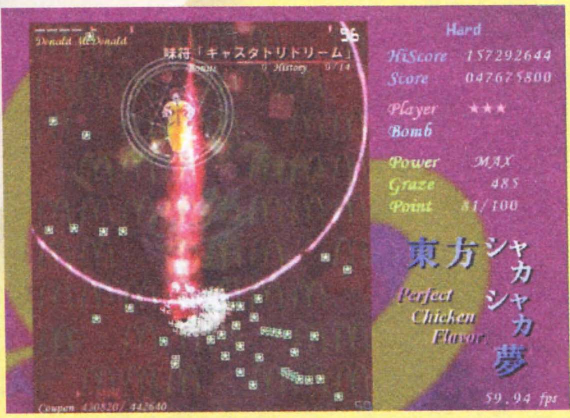
虽然有这样一段经常让人不忍回顾的起源，但是在 cookie ☆的创作作品中也不乏一些精品。比如【Cookie ☆】Plasticookie ☆ Adventure（sm18319732）』、『crimson.mp4（sm30554142）』几位配音姐贵的声音素材也被广泛的应用在各类视频中，甚至几位姐贵也因为此次事件有了自己的粉丝。通过交锋，许多原本对淫梦没有了解的东方爱好者，也开始接触到一些淫梦梗，并且经常在其他东方视频中使用。而作品中的萃香因为在『しゅわスパ大作戦☆（sm12437080）』中的与野兽前辈下药行为也被称为“野兽妹”。Cookie ☆原视频中一些台词，比如“今日もイイ天気”、“神社閉店之日”等也成为名梗。

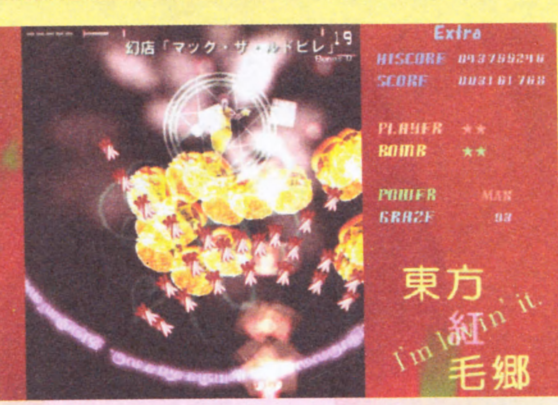


▲空格红字的弹幕被称为“赤字兄贵”是淫梦的光荣传统

随着相关视频的不断传播，音 mad 所涉及的内容以更多的形式展现出来。由于与东方的联系，所以一时间很多被恶搞的弹幕游戏也被人制作出来。







▲蓝蓝路大作『东方红毛乡』和『东方摇摇梦』



▲魔炮「兄贵 spark」

麦当劳的知名度不必多数，而各位兄贵却因为这些 MAD 被得了很大的知名度。尤其是被尊称为“王”的比利·海灵顿，数次前往日本，也成为了一位文化名人。2013 年在 niconico 超会议 2 上比利甚至和神主举杯共饮，被东方爱好者们称为“历史性的一刻”，随后的 2015 年『东方绀珠传』中人物立绘就被人笑称“过于哲♂学”。



▲出自 av6604821

淫梦虽然由于很多人避而不谈而传播并不在明面上进行，但是其很多用语，比如“迫真”也经常出现在东方爱好者们日常交流的用语中。不过，淫梦厨的战斗力依然不减。在『秘封活动记录』的宣传视频被上传至 N 站后，同样爆发了 tag 的编辑战，险些变成第二个 Cookie ☆。

NEW！结语

无论是动画 MAD 还是音 MAD，他们的诞生都是和音乐有着密不可分的关系。而东方系列在初创之时，恰恰是神主为了满足自己对于游戏音乐的创作欲望而创造的。再加上东方对于各种二次创作无与伦比的包容性，所以才有了这些文化的深刻影响和广泛传播。总归来说，MAD 还是一种形式艺术，对于制作者的能力和品位都有着很高的要求。但是能给观众带来的只是单纯的情感体验或由于“洗脑”带来的不可只需的沉浸感。当观众们在适应这种形式上的刺激之后，对于有深度、值得回味内容的需求就会逐渐的提高，这也与神主目前的创作逐渐将世界观的完善和剧情的深入刻画作为重点的趋势是一致的。所以方便创作者进行内容创作的 MMD 以及传统动画才会更被青睐的而创作形式。而关于这两者，就让我们下次再谈吧。▲



『Fate/Grand Order』Servent scanning record part XIV.
You don't know the power of money side!

不氪金你真的可以变强(十四)
——『Fate/Grand Order』印度神话大战

□文/岩烧碳渣 □责编/如月千华 □美编/小茧

Rama 罗摩

职阶	Saber	HP	1919 / 11993	ATK	1642 / 9854	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	武の祝福 A	6 回合	初期	赋予自身暴击星集中度提升 [Lv.](1 回合)	300%	320%	340%	360%	380%	400%	420%	440%	460%	500%
				赋予自身暴击威力提升 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
	カリスマ B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
	離別の呪い A	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 [Lv.](3 回合)	1000									
				HP 回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
	騎乗 A+	自身 Quick 性能提升：11%
	神性 A	赋予自身伤害加成状态：200

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ブラフマーストラ 羅刹を穿つ不滅	A+	对魔宝具	Buster		5Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	对〔魔性〕特攻 <OC 效果 UP>	150%	162.5%	175%	187.5%	200%



关于角色

罗摩这个人物，在印度文化中的地位，几乎等同于基督教文化中的耶稣。可想而知熟悉印度的玩家们，在得知FGO中的罗摩只有4星时的骚乱程度。

罗摩出自印度2大史诗之一的『罗摩衍那』（梵语意思为“罗摩的历险经历”），主要讲述的是拘萨罗国王子罗摩（Rama）和他妻子悉多（Sita）的故事。故事里十首魔王罗波那“神无所制，唯人可杀之”，所以守护神毗湿奴为了保护众生，化生为拘萨罗国王的长子，名为罗摩。后在他的兄弟罗什曼以及神猴哈努曼的帮助下将魔王罗波那杀死。值得一提的是，『罗摩衍那』在传入我国后带来了深远的影响，像『西游记』里的孙悟空，就被认为是以神猴哈努曼为原型的（胡适:『西游记考证』）。比如大闹天宫的戏码，就是取自『罗摩衍那』里“楞伽城大战”中哈努曼大闹无忧园的情节。当然，这些都只是后人推断而论，吴承恩也是从『大唐西域记』和民间传说、元杂剧中整合而来的『西游记』，真正的原型，早已埋没在历史的尘埃之中。

型月世界观里的罗摩，因为『罗摩衍那』故事里被施了诅咒的原因，和妻子悉多在“通常的圣杯战争”中，只能被召唤其中之一，而且都只能作为“英灵罗摩”这个存在召唤，这大概也是Fate里的罗摩外表很中性的原因之一吧。如果在同一时间线上有两位“英灵罗摩”被召唤出来，那么在两者接触的瞬间，技能“離別の呪い”就会将其中一方的五感遮断，让其无法体会到再会的喜悦。罗摩参加圣杯战争的目的，就是为了解除这一“诅咒”。

宝具“羅刹を穿つ不滅”使用的是创造神梵天所赐的投掷武器。这个武器只要是梵天所承认的强者都可以使用，而且会根据使用者改变自身形态（所以迦尔纳使用起来就是眼睛放激光）。顺带一说，罗摩最适合的应该是Archer，但为了守护妻子悉多，所以自己从能胜任的三骑士中选择了Saber，武器也从弓变成了剑，所以这个宝具的演出方式也是将剑旋转着扔出去（那么多近战弓兵，来个投掷型剑兵也没什么是吧）。设定里罗摩还有另外一个对军宝具“偉大なる者の腕”，是一个类似“王之财宝”的宝库型武器群，依靠技能“武の祝福”，罗摩能够操控各式各样的武器进行战斗。说起来，吉尔伽美什使用的飞行宫殿“维摩那”，就是魔王罗波那所乘坐的飞行宫殿的原型。

在第一部主线剧情第五章中出场，开场即被狂化库夫林击穿心脏，但依然能够存活，展现了自己身为大英雄的底力。

角色解析

Saber光炮团里少有的单体宝具，重视暴击输出。招牌是暴击星集中和暴击伤害提升兼有的复合技能“武の祝福”，升满了冷却4回合，作为副暴击手非常优秀。宝具的特攻范围狭窄，可以忽略不计，自身缺乏爆发手段导致宝具伤害不高。是个依靠普攻输出的从者，“離別の呪い”让其生存能力也很优秀。技能优先提升“武の祝福”，高暴伤加成以及冷却时间很诱人。



Arjuna

阿周那

职阶	Archer	HP	1940 / 13230	ATK	1907 / 12342	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 3Hits	3 枚 各 3Hit	1 枚 各 2Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	千里眼 C+	8 回合	初期	赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	18%	19.8%	21.6%	23.4%	25.2%	27%	28.8%	30.6%	32.4%	36%
	授かりの英雄 A	12 回合	灵基再临 [1]	自身 NP 增加	25%									
				赋予自身每回合 HP 回复状态 [Lv.](5 回合)	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	2000
				赋予自身每回合暴击星获得状态 [Lv.](5 回合)	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8
	魔力放出（炎）A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予自身宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
	単独行動 A	自身暴击威力提升：10%
	神性 B	赋予自身伤害加成：175

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	パーシュパタ 破壊神の手翳	A++	对人宝具	Buster		1Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	低概率即死	50%				
	对〔神性〕更高概率即死	80%				
	防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%



关于角色

与罗摩和『罗摩衍那』相对的，就是阿周那和『摩诃婆罗多』了。『摩诃婆罗多』与『摩诃婆罗多』并称两大印度史诗，单论长度的话，『摩诃婆罗多』就比后者夸张许多了。『摩诃婆罗多』全长 74000 颂，总共有 180 万个单词，是世界上第三长的史诗。是『罗摩衍那』的四倍，也是『伊利亚特』和『奥德赛』总合的 10 倍。“摩诃婆罗多”意思是“伟大的婆罗多王后裔”，摩诃（Maha）是伟大的意思，讲述的是创立印度王国的婆罗多王后裔的故事。而阿周那，就是故事里众多角色中，特别核心的一位。

在故事中，阿周那是一位擅长弓箭，英勇非凡的美男子。他与自己同母异父的兄弟迦尔纳在互相不知情的情况下成为宿敌，几度在战场上厮杀，最后迦尔纳的战车深陷泥中，他下车推车时被阿周那的箭射中，而迦尔纳的神器早就被阿周那的父亲因陀罗骗走，迦尔纳就因此枉死。可惜直到最后，阿周那都不知迦尔纳是自己的兄弟。故事最后，一直赢下来的阿周那在其他兄弟都享受荣华富贵之时，却选择了隐居喜马拉雅山，大概也有趁危杀死好对手的忏悔在里面吧。同时也是这个原因，让 Fate 世界观里的阿周那，对迦尔纳颇为执着。

阿周那是 FGO 游戏公布时宣传的 7 职阶从者中，最后一个实装的。不包括 PICK UP 的话，在主线剧情第五章才第一次出场，在剧情里，他为了与迦尔纳再战从而加入敌阵营，但最后被主人公嘴炮得手，为拯救人理贡献力量。手持的弓是神赐予的武器“炎神の咆哮 = アグニ・ガーンディーヴァ”，平时看着是弓的外表，但真名解放时会被火焰笼罩，像个火箭一般（配合“千里眼”，大概就相当于制导导弹吧）。明明是雷神因陀罗（帝释天）之子，但“魔力放出”却不是“雷”是“炎”的原因，大概也是源自这个弓的属性吧。宝具“破壊神の手翳 = パーシュパタ”本体是由破坏神湿婆赐予的箭头，据说是用来在宇宙终末时毁灭整个世界的武器，使用的话会“将过去现在未来包括所有神祇在内全部毁灭”。当然这个设定太屌，所以在 FGO 中无法使用，从阿周那释放宝具的台词听得出，是极度地减少威力后的结果。剧情里曾以最小威力使用这个宝具，结果瞬间将 28 只魔神柱消灭，可见如果“全力全坏”那真是不得了啊不得了。

说到阿周那就不得不提他的声优岛崎信长，这位超级重氪金声优（人称“官托”），对自己配的阿周那颇为中意，特别是阿周那使用技能时以手遮面的动作，岛崎每逢官方节目出场时都要做数十次。FGO 第四次 NICO 直播正逢岛崎生日，画师 pako 特意为岛崎画了一张半裸阿周那的图放在蛋糕上为其庆生，其中两枚草莓正好压在阿周那的乳头上。直播结束后岛崎还专门与 pako 画的阿周那摆了一样的姿势拍了照片发推特，可见此人对阿周那的爱。

角色解析

Archer 中攻击力较高者，但因为 BAAAQ 的配卡导致攻击力发挥不出来，十分尴尬。所幸暴击星出率还不错，可以通过暴击来弥补输出不足的问题。技能“授かりの英雄”十分强力，然而冷却时间也很长，建议优先升满。“魔力放出（炎）”看起来美，但因为缺少 Buster 配卡，加成也没有其他从者的“魔力放出”高，只能单独作用于宝具。宝具伤害不错，有防御力下降的优秀效果，神性即死看看就好。是一位攻击、生存各方面都很平衡的实用 Archer。



Karna

迦尔纳

职阶	Lancer	HP	1999 / 13632	ATK	1850 / 11976	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 3Hit	2 枚各 3Hits	4Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
貧者の見識 A	8 回合	初期	500% 概率赋予敌单体弱体耐性下降 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予敌单体宝具封印状态 (1 回合)										
魔力放出（炎）A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			赋予自身宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
無冠の武芸	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加	25%									
			赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
騎乗 A	自身 Quick 性能提升：11%
神性 A	赋予自身伤害加成状态：200

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ヴァサヴィ・シャクティ 日輪よ、死に随え	EX	对神宝具	Buster		5Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
对〔神性〕特攻 <OC 效果 UP>	150%	1000	1500	2000	2500

关于角色

与阿周那同为印度史诗『摩诃婆罗多』中的人物，是太阳神的儿子，半人半神。仙人传授了迦尔纳母亲贡蒂天神产子的咒法，所以贡蒂尝试向太阳发咒，结果与太阳神苏利耶生下迦尔纳。迦尔纳一出生就有神器的盔甲和耳环，但年少的贡蒂不知所惜，便将迦尔纳放在竹篮中随水漂流，最后由一个车伕收养成为养子。贡蒂后来与受到不能生育诅咒的王——般度结合，分别向阎摩（阎罗王）、伐由（风神，也是神猴哈奴曼之父）及因陀罗（雷神）发咒，生下坚战、怖军及阿周那（所以说这位母亲真是不得了）。

Fate 系列中迦尔纳最早露面于网游企划『Fate/Apocrypha』，后来企划废案，奈须蘑菇心有不甘，在 PSP 游戏『Fate/EXTRA CCC』中再度启用，作为吉娜可 · 加里吉利的从者登场。没想到后来『Fate/Apocrypha』复活出了小说，迦尔纳重登舞台，现在又动画化，真可谓一波三折。

迦尔纳在 Fate 系列里的设定是属于吉尔伽美什等级的“从者天花板”，宝具“日輪よ、具足となれ”指的是身上的黄金铠，拥有诸神都无法突破的防御力。投掷用宝具“梵天よ、地を覆え”就是创造神梵天赐予罗摩的那件投掷武器，迦尔纳使用的话形态会改变，直接从眼睛射出“激光”（“真英雄以眼杀人！”）。因为这个宝具，导致迦尔纳在『Fate/EXTRA CCC』里被御主吉娜可称为“Launcher（Lancer+Archer）”。FGO 中的宝具“日輪よ、死に随え”是最顶级的对神兵器，以雷光之枪为基础，将黄金铠分解后重新构筑。就连英雄王的“王之财宝”里也未持有，是仅属于迦尔纳一人的独有兵器。原典出自『摩诃婆罗多』中阿周那之父雷神因陀罗为了阿周那的胜利，利用迦尔纳“正午沐浴中被请求的话无法拒绝”的特性，化为修行僧向沐浴中的迦尔纳请求黄金铠。然而黄金铠是与肉体合为一体的，迦尔纳虽然已察觉到这是因陀罗的阴谋，但还是欣然用刀子将黄金铠从肉体切离，赠予因陀罗。因陀罗被迦尔纳的高尚品格所感动，作为补偿，赠给了迦尔纳这把对神兵器。值得一提的是，FGO 里只要使用宝具，战斗模型就是无铠甲的形态，即使玩家选择的是第一或者第二形态的战斗模型，进入宝具演出也还是无铠甲的第三形态模型。



从传说就可以看出迦尔纳的性格，在 Fate 系列里，他虽然性格冷酷残忍，毫不客气，跟他谈话也会认为他缺乏自我主张而且没趣，但其实他心里深思熟虑，有着重情重义的心。冷酷的形象是由于他认为大部分的事物都是“正常的”，而不去干预的缘故。



角色解析

5 星 Lancer 中少有的全体攻击宝具从者，同时也是白值 ATK 最高的 5 星枪。但因为宝具强化副本还没有开放的缘故，伤害不算高，还好有“魔力放出（炎）”弥补了宝具的输出性能。“無冠の武芸”是个复合优秀技能，固定 25NP 增加，提供的暴击相性也能利用自身 BBAQQ 的配卡以及“騎乗 [A]”与暴击队的绿卡搭配 Chain。技能“貧者の見識”能够有效地控制敌人的宝具释放节奏，同时带有降低弱体耐性的 Debuff，可以让许多从者的“对魔力”化为乌有。总而言之抛开不高的宝具伤害，其他方面都是一位极具攻击性的强大 Lancer。

Sakata Kintoki

坂田金时

职阶	Rider	HP	1728 / 10800	ATK	1636 / 9819	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 4Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	千里疾走 A	7 回合	初期	赋予自身 Quick 性能提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	動物会話 C	8 回合	灵基再临 [1]	自身 NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	天性の肉体 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	60%	66%	72%	78%	84%	90%	96%	102%	108%	120%
				自身 HP 大回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000

职阶技能	技能名	效果
	神性 C	赋予自身伤害加成：150

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ゴールデンドライブ・グッドナイト 夜狼死九・黄金疾走	B	对军宝具	Quick		4Hits
	赋予自身 Quick 性能提升 (1 回合)< OC 效果 UP>	10%	30%	50%	70%	90%
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1200%	1600%	1800%	1900%	2000%



关于角色

坂田金时的 Rider 职阶版本，以前有简单介绍过角色性格之类的，这里就不再重复，转而说说原典和捏他。

坂田金时幼名金太郎，这个名字可能国内的大家反而会比较熟悉，笔者也曾小时候看过穿着红色的菱形肚兜、挑大斧、骑在熊背上的金太郎卡通小册子。日本传说中关于金太郎的故事有很多个版本，本文暂以静冈县骏东郡小山町金时神社里记载的传说为准：金太郎 956 年 5 月出生，因为父亲早逝，自小由母亲抚养，茁壮成长，经常在足柄山里与熊相扑。976 年 4 月 28 日，与源赖光相遇，备受赏识，成为源赖光的家臣，改名坂田金时，成为赖光四天王之一（其他三人渡边纲、卜部季武和锥井贞光）。当时丹波国大江山（现在京都府福知山市）上住着恶鬼酒吞童子，作恶多端。990 年 4 月 28 日，源赖光率领赖光四天王，利用“神变奇特酒”，其实就是加了催眠药的酒，斩杀了酒吞童子。1012 年 1 月 11 日，金时在前往征讨九州贼的途中，于作州路美作勝田壮（现在冈山县胜央町）染上热病去世。以上就是最没有传说气氛的故事了。自江户时代开始，金时就频繁地出现在浮世绘上，跟他有关的传说也日益增多，以至于现在完全没办法总结出一个相对正确的版本出来。

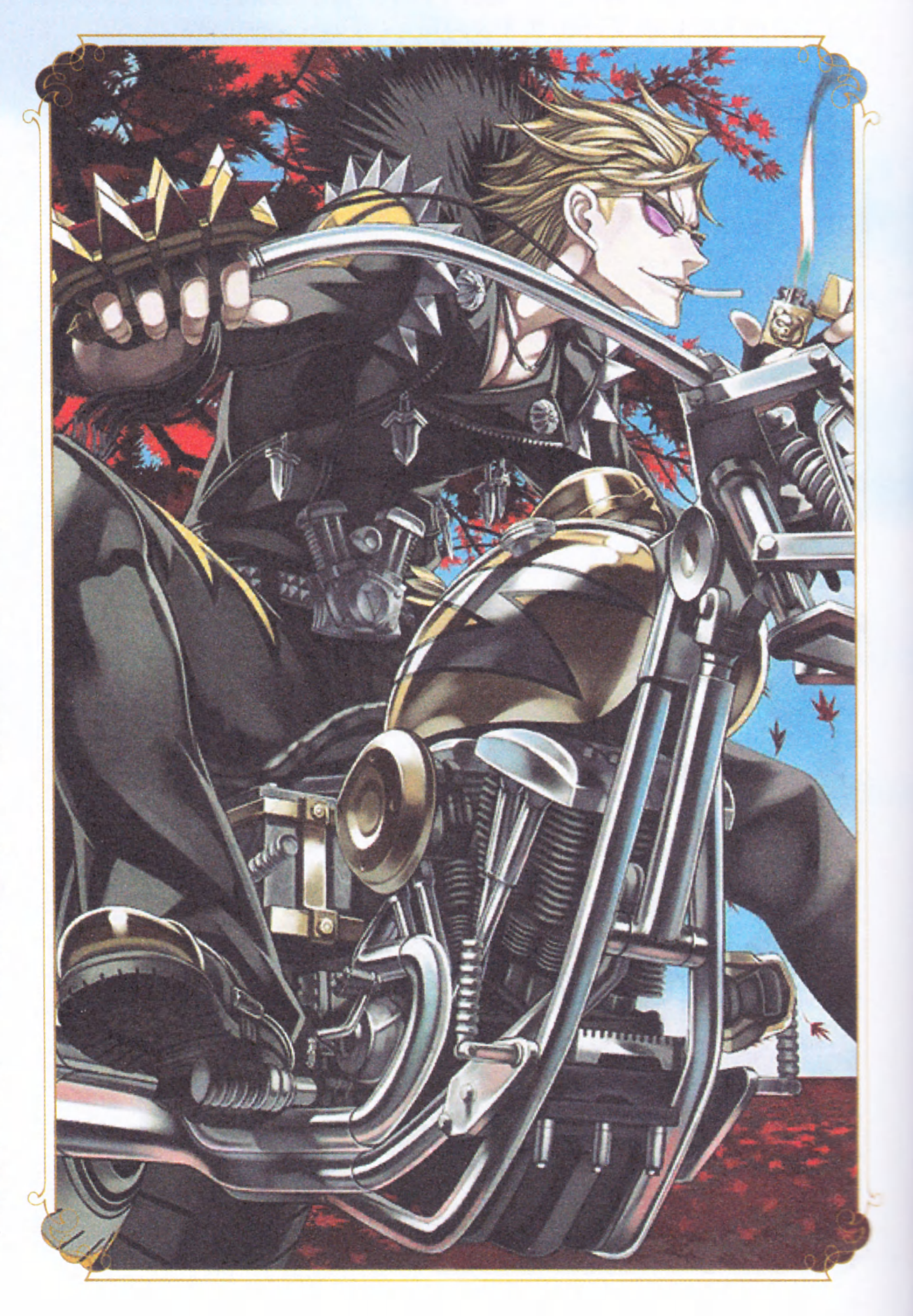
Fate 系列里的坂田金时，在斩杀酒吞童子时，爱上了少女姿态的美丽恶鬼酒吞童子，他就这样地抱着巨大的芥蒂渡过他的余生。配合在各种活动中与酒吞童子的互动，颇为有趣（主要是酒吞太会撩了）。口头禅是“Golden”，所以被称呼为“Mr Golden”。有着黄金摩托车“黄金熊一号”，骑上它，就转职成了 Rider，是是是，我知道这很勉强。

整个 Rider 版的金时角色设计都有往“假面骑士”的风格上靠的感觉，而且负责金时角色设计的鋼屋ジン老师，现在也是“假面骑士”系列剧作家之一。从能够操控电气这个性质来看，大概是捏他自『假面骑士 Stronger』吧。金时发动宝具时，会往“黄金熊一号”上插入大概是车钥匙的武器，但只有发动宝具才插钥匙，平时难道……？而且 My room 语音里金时还有句“明明是个熊居然还会变形的”，仔细想想好像『假面骑士 BLACK』里有类似的……不行不行，细思恐极啊细思恐极。

顺带一提，Rider 金时虽然是作为“天魔御伽草子 鬼ヶ島”活动的奖励英灵赠送的，但其实运营一开始压根就没有这个计划。全因画师本庄雷太一时兴起，画了个 Rider 版金时的立绘，运营看到后临时起意，才急急忙忙策划了这么个活动企划。跟其他一些有诸多职阶的从者不同，两个职阶的坂田金时是同一人物，My room 里的角色语音有好一部分都是通用（偷懒！）。而且从终章的剧本看得出来，是可以自由地在 Berserker 和 Rider 中转换的。

角色解析

活动奖励单体宝具 Rider，Q 卡性能非常劲爆，暴击星出率和 NP 获得量逆天，配合自带的“動物会話”让宝具可以反复释放。“千里疾走”持续 3 回合的 Q 卡强化以及满级 5 回合的短冷却时间，配合宝具自带的 Q 卡性能提升，能让宝具打出夸张的伤害，“天性の肉体”又带给了金时强大的续航能力。白送、宝具等级 5、伤害逆天，宝具频率高，产星集星暴击一条龙服务，金时就是一个不讲道理的结合体，4 星从者强度天花板之一。



Von Hohenheim Paracelsus

冯·霍恩海姆·帕拉塞尔苏斯

职阶	Caster	HP	1711 / 9506	ATK	1246 / 6711	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	高速詠唱 A	10 回合	初期	自身 NP 增加 [Lv.]	55%	57.5%	60%	62.5%	65%	67.5%	70%	72.5%	75%	80%
	エレメンタル A+	9 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体 Arts 性能提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	賢者の石 A	10 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体再起状态 [Lv.](3 回合)	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 A	自身 Arts 性能提升：10%
	道具作成 EX	自身弱体赋予成功率提升：12%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ソード・オブ・パラケルスス 元素使いの魔剣	A++	对军宝具	Arts		3Hit
	给予敌全体稍微强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	敌全体攻击力下降 < OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%

关于角色

对于二次元领域的朋友们来说，第一次接触这个名字，可能应该是『钢之炼金术师』里爱德的父亲——冯·霍恩海姆，不过钢炼里爱德爹跟帕拉塞尔苏斯关系其实不大。而 FGO 这边，则是本人。

帕拉塞尔苏斯第一次出现在Fate系列中是在『蒼銀のフラグメンツ(苍银的碎片)』，作为玲珑馆家当主的从者召唤现世。帕拉塞尔苏斯是一位非常正统的魔术师，跟远坂时臣一样，那么一说到型月世界观里“正统的魔术师”最基本的追求是什么呢？没错，就是“到达根源”。为此，帕拉塞尔苏斯也跟其他“正统的魔术师”一样冷酷无情，不择手段。曾赠予了玲珑馆家当主之女玲珑馆美沙夜一把剑，嗯，这把剑大家都熟悉，就是那把“送谁被谁刺”的 AZOTH 剑。当然『苍银的碎片』跟常规 Fate 系列作不在同一世界线，所以没有这个梗。后来，帕拉塞尔苏斯在圣杯战争过程中背叛了玲珑馆家当主，投向了沙条爱歌一派。

帕拉塞尔苏斯在史实中，是中世纪瑞士的医生、炼金术士、占星师。全名菲利普斯·奥里欧勒斯·德奥弗拉斯特·博姆巴斯茨·冯·霍恩海姆，但他自称“帕拉塞尔苏斯”，是因为他自认为他比罗马医生凯尔苏斯更加伟大的意思。传说中，帕拉塞尔斯一方面作为医生，为了创造完美的生命而后又转为了炼金术师。他制造出了人造人何蒙库鲁兹，并且拥有贤者之石。也有传闻表明，塔罗牌中大阿尔克那中的魔术师即是以他为原型设计的。但是由于塔罗牌早在他诞生之前就已经存在，因此这种说法被认为是后世因为对他存在的神秘感而与塔罗牌联系到了一起。帕拉塞尔苏斯还确立了物质的三元素理论，他认为人类同样也是由灵魂（硫磺）、精神（水银）、肉体（盐）三元素构成。（第一原质→四大元素→三原素→万物物质）同时，帕拉塞尔苏斯还创立了现今各种动画、漫画、游戏、小说都有参考或者直接采用的“Elemental（元素精灵）”概念。元素精灵一共四种，土之侏儒（Gnome）、风之西尔芙（Sylph）、水之温蒂妮（Undine）、火之沙罗曼蛇（Salamander）。在 Fate 世界观中或者说在型月的世界观中，还加上了一个元素，第 5 架空要素——空（以太），所以，在 Fate 系列里帕拉塞尔苏斯所操控的，是 5 大元素。



在 FGO 主线第四章中正式实装，大部分时间作为恶役登场，活动剧本中表面看起来没什么戏份，但仔细看过不少活动剧本的话，就能经常从大家的对话中推测出帕拉塞尔苏斯才是真正的黑幕。其他还有礼装卡图比如夏日泳装活动的 3 星礼装“虚影の塵風かき氷”卡图上就是帕拉塞尔苏斯在用“虚影之尘”提炼制作刨冰给赫克托耳吃，那刨冰颜色看起来就很可怕啊，大叔要小心呀！



角色解析

游戏中首个能够给予其他角色“再起”效果的角色，从此大家开始对着“NP 满了”的阿拉什说“活下去”。因为技能“エレメンタル”给全员 3 回合 A 卡性能提升的缘故，让帕拉塞尔苏斯在蓝卡队中有着一席之地。不过宝具伤害实在有点可怜，所幸有着 NP 充填技能“高速詠唱”，可以依靠高频率释放宝具来弥补单次的低伤害。但常规输出队伍里基本也不会有他的位置，在大多数队伍里起的作用可能就是用来凑 Arts Chain，以及利用宝具给的副效果减少敌全体攻击力来增加己方生存能力之类的吧。如果需要全体 A 卡性能提升，可以考虑练一个。

Henry Jekyll & Hyde
亨·杰基尔 & 海德

职阶	Caster	HP	1741 / 9675	ATK	1173 / 6320	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	怪力 B	7 回合	初期	赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	5%	6%	7%	8%	9%	10%	11%	12%	13%	15%
				海德时攻击力进一步提升 [Lv.](3 回合)	25%	26%	27%	28%	29%	30%	31%	32%	33%	35%
	恐慌の声 A	8 回合	灵基再临 [1]	自身眩晕赋予成功率提升 [Lv.](1 次)	5%	6%	7%	8%	9%	10%	11%	12%	13%	15%
				海德时眩晕赋予成功率进一步提升 [Lv.](1 次)	85%	90%	95%	100%	105%	110%	115%	120%	125%	135%
				低概率赋予敌单体眩晕 (1 回合)	10%									
	自己改造 D	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	5%	6%	7%	8%	9%	10%	11%	12%	13%	15%
				海德时自身暴击威力进一步提升 [Lv.](3 回合)	25%	26%	27%	28%	29%	30%	31%	32%	33%	35%

职阶技能	技能名	效果
	気配遮断 A	自身暴击星出率提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	デンジャラス・ゲーム 密やかなる罪の遊戯	C+	对人宝具	Buster		–
	切换自身的人格					
	HP 最大值提升 [Lv.]	3000	4500	5250	5625	6000
	HP 全回复					
	赋予自身 Buster 性能提升 < OC 效果 UP>	40%	50%	60%	70%	80%



关于角色

出自苏格兰小说家罗伯特·路易斯·史蒂文森的著名小说『化身博士』。小说里讲述了待人友善的老绅士亨利·杰基尔，抵挡不了潜藏在天性中邪恶、狂野因数的耸动，发明了一种药水，可以将平时被压抑在虚伪表相下的心性，毫无保留地展露出来，同时随着人格心性的转变，身材样貌也会随之改变。就这样，身材矮小但年轻体壮的海德诞生了。最后，为了阻止自己继续以海德的身份作恶，杰基尔留下遗嘱，自杀身亡。小说问世后影响力颇大，甚至“Jekyll and Hyde”一词还成为了心理学“双重人格”的代称。『哆啦 A 梦』里哆啦 A 梦也拿出过名为“杰基尔海德”的药（动画 76 话），这药能让软弱的人变得强悍，暴躁的人变得温顺。

『Fate/Prototype 苍银的碎片』里杰基尔作为 Berserker 被召唤现世，因为拥有技能“無力の殻”，相当于 Assassin 的“気配遮断”，所以到了 FGO 里，就被改成了 Assassin。设定上，FGO 与『苍银的碎片』里的杰基尔也有许多不同。比如 FGO 里变成海德的时候，只是面向变得凶恶了一些，但『苍银的碎片』里变成海德的时候，会变成类似人狼一样尖牙利爪的异形，战斗时还会咆哮震慑对手。两者在精神层面也有差异，看过 FGO 主线第四章剧情的玩家可能会知道，杰基尔性格比较阴暗，而且精神很不稳定。似乎这也跟『苍银的碎片』故事里残留的记忆有关，FGO 里的杰基尔一直抑制着海德的出现。根据杂志『Type-Moon ACE』里的小说推测，FGO 里的杰基尔应该是『化身博士』小说中最后自己没有自杀而与海德共存下来的形态。

从主线第四章剧情里杰基尔刚登场自我介绍时主角与玛修诧异的表现来看，型月世界观里的『化身博士』这本小说，大概是以型月世界观里现实发生过的故事为基础写成的。而真正『化身博士』小说里的杰基尔是有角色原型的，那就是 18 世纪中期爱丁堡市议会议员威廉·布罗迪（William Brodie）。这个威廉白天做着议员工作，晚上则四处盗窃，18 年间恶贯满盈，最终在 1788 年被处斩。后来被改编成话剧，于史蒂文森动笔写『化身博士』前两年也就是 1884 年在伦敦公演。

宝具“密やかなる罪の遊戯（Dangerous Game）”罕见地是能够变更自身职阶的“变身型宝具”，而且只能使用一次。宝具名应该是捏他自『化身博士』音乐剧版本里的名曲『Dangerous Game』。在 FGO 里培养杰基尔还有一个非常需要注意的地方，那就是在收集杰基尔语音的时候，请务必在灵基再临阶段 3 之前（包括 3）在 My Room 里将杰基尔的对话 4 到对话 7 收集起来，否则，最终再临后，就听不到了，对杰基尔有爱的玩家千万别错过哦。

角色解析

罕见的双职阶从者，Assassin 形态非常弱，所有技能都只有在宝具发动后才能发挥出不错的效果。宝具发动后整体实力不错，能够瞬间回满所有 HP，同时还拥有 FGO 中 Buster 指令卡性能加成最高的提升效果。但配卡只有两枚 B 卡，输出效率不太高，而且 Berserker 生存能力堪忧。属于看起来很美，使用时机很尴尬的宝具。杰基尔的优势在于“用一个位置放两个职阶”，适合道中慢慢攒 NP，关底爆发死命殴的类型。需要注意的是，如果变身后自身 Buff 被清除了的话，海德虽然不会变回杰基尔，但战斗力会大打折扣哦。



Eric Bloodaxe
血斧・埃里克

职阶	Berserker	HP	1447 / 7688	ATK	1116 / 6290	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
支援呪術 C+	7 回合	初期	赋予敌单体攻击力下降 [Lv.](2 回合)	5%	6%	7%	8%	9%	10%	11%	12%	13%	15%
			赋予敌单体防御力下降 [Lv.](2 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
戦闘続行 B	9 回合	灵基再临 [1]	赋予自身再起状态 [Lv.](4 回合)	750	875	1000	1125	1250	1375	1500	1625	1750	2000
血啜の獣斧 A+	8 回合	灵基再临 [3]	解除自身弱体状态										
			赋予自身 HP 最大值增加状态 [Lv.](3 回合)	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000

职阶技能

技能名	效果
狂化 B	自身 Buster 性能提升：8%

宝具

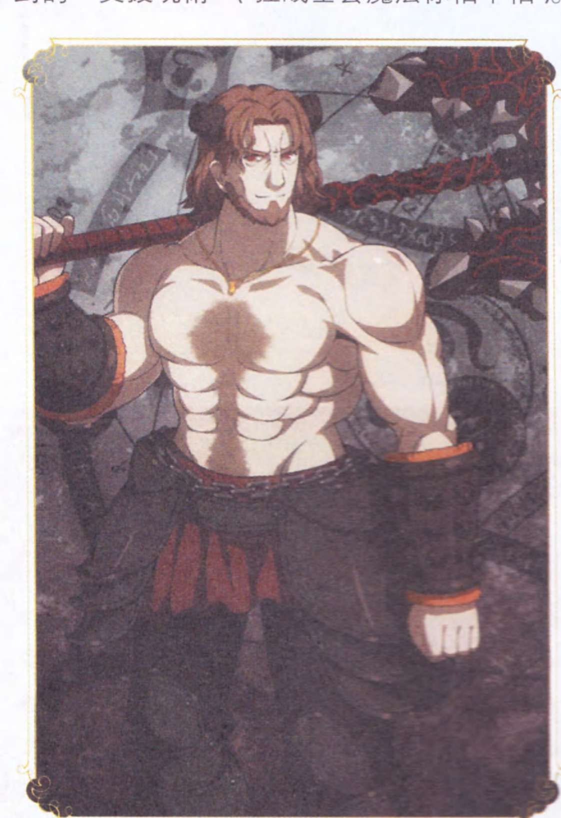
名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ブラッドバス・クラウン 血塗れの戴冠式	B	对人宝具	Buster		5Hit
赋予自身攻击力大幅提升 (1 回合)<OC 效果 UP>	30%	35%	40%	45%	50%
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
自身 HP 减少	1000				

关于角色

埃里克·血斧（Eric Bloodaxe），挪威王国金发王哈拉尔之子，本名“埃里克·哈拉尔德森（Eirik Haraldsson）”。当时正值维京海盗席卷全欧，据冰岛萨迦（冰岛及北欧地区的一种特有文学。语源本意之一是“小故事”，后来演变成“史诗”、“传奇”的意思。在北欧漫长的冬季里，人们躲在房子里面，借由诉说古时候的传说打发寂寥。约 13 世纪起，冰岛和挪威地区的人开始将平时以口传的故事记述下来，这些故事大多是 9 世纪中叶到 11 世纪时的冰岛神话和英雄传奇、维京人的远征等，血斧王埃里克的故事也是其中之一。）记载，埃里克 12 岁就开始加入维京海盗的行列中来，后来在一次宴会上结识了丹麦国王老戈姆（Gorm the Old）的女儿贡希尔德（Gunnhild），因为政治上的原因，两人结婚。这位贡希尔德被认为是著名的女巫，在许多北欧萨迦中，存在感很高。

金发王哈拉尔去世后，埃里克继承了王位，但因为遗产分配不均，埃里克将自己亲生兄妹 4 人逐一杀害（据萨迦记叙哈拉尔有多达 20 名儿女），所以也有了“血斧”的称号。不过埃里克的统治并不持久，仅仅三年后，就因不得人心而被同父异母的弟弟也就是后来的哈康一世废黜，逃亡不列颠群岛。他之后继续做着维京海盗，并在诺森布里亚两次夺得王位，954 年诺森布里亚被英格兰吞并，埃里克最终也在维京海盗行动中战死。贡希尔德在埃里克死后为他写了赞颂用的吟游诗『埃里克之歌』，成为了后世不少吟游诗模仿的对象。值得一提的是，埃里克的儿子们最后成功反攻挪威，推翻了哈康一世的统治，贡希尔德更成为国母，手握大权。

在 Fate 世界观中，血斧埃里克是 FGO 第一批实装的从者。而且是“骑士王”“英雄王”“征服王”这个“XX 王”系列之后，官方认定的“血斧王”。因为老婆是魔女，所以能够使用一般只靠肉体砍砍砍的 Berserker 们做不到的“支援呪術”（狂战士会魔法你怕不怕）。手上的血斧是埃里克以打倒的魔兽制作而成，魔兽和斧融为一体，所以经常需要补充血液，否则魔兽饿死了血斧的威力就会爆降。因为“狂化”的影响无法好好说话，但随着绊等级的提高，能偶尔通过老婆大人的力量正常交流（羁绊 3 和羁绊 5 语音）。而且之所以不能交流也是因为他与其他女性对话遭到老婆大人嫉妒所以被下了咒（妻管严），正常状态下的埃里克跟形象差别挺大，是个彬彬有礼的大叔。



题外话，从卡面来看埃里克戴着维京海盗常见的有角头盔（头箍），但其实真实的维京海盗战斗时是不戴那玩意的，因为很容易伤到友军。这种头盔只有在进行祭祀等仪式的时候才会佩戴。而且很多



传说里维京人浑身肮脏，长发蓬乱，但其实维京人是很爱清洁的，这些都是误解。

角色解析

埃里克是低星 Berserker 中最实用的一位。首先他宝具伤害威力强大，会先提升攻击力再进行全体攻击，提升幅度很高。然后考虑到天地人属性相克，人属性的埃里克对种火能发挥最高性能，所以很适合刷经验狗粮。最后，宝具负效果扣除的 1000HP 很容易造成埃里克退场，达到用完即弃的换人作用，颇具战术价值。▲



二次元狂热百期

刻痕系列纪念专题

■美编 / 小茧

『刻痕』系列是由中国大陆原创游戏开发团体 – 蓝天使制作组制作的原创游戏作品，最初一作发表于 2008 年 3 月 3 日，而 2008 年也正巧是『二次元狂热』创刊的年份，刻痕系列和蓝天使制作组从二次元狂热创刊开始，就一直不断的在二次元狂热本刊和增刊上出现，最早的刻痕系列作品也早就在二次元狂热上完整收录过，也做过相应的大专题，因此在二次元狂热百期之际，也特意为大家准备了刻痕系列的大专题，让大家了解一下刻痕系列的最新几部作品。

刻痕系列总体介绍……

『刻痕』是国内原创推理悬疑解谜（猎奇）游戏的始祖级作品，国内第一个以 R15 作为 GALGAME 正式标准的游戏，也是国内第一个 R15 类型的推理悬疑解谜（猎奇）类游戏，刻痕系列首次在国内提出了带有悬疑、血腥或者恐怖猎奇要素的游戏，要以 R15（15 岁以下不可鉴赏）作为分类标准的概念，此分类概念在后来在国内整个 GALGAME 行业业界被得以广泛认可，并被后来的同类风格作品普遍流传使用。

作为一部以故事剧情为主的游戏，刻痕系列始终以人性和善恶、爱与恨为主题，故事范围除了展现人性、善恶与爱恨的超现实幻想剧，也有讲述当下社会问题、熊孩子、教育问题、道德人心这方面的深度现实系作品，从刻痕系列首作发布至今，制作组在制作刻痕系列的过程中，每一作都力求完全贯彻自己的理念，让每一部刻痕作品都拥有独特的灵魂及内涵。

而从第一作发布至今，『刻痕』系列以完全原创的感人至深的故事，赢得了国内外许多玩家的认可和喜爱，拥有很高的口碑，目前刻痕系列销量最多的一部作品（刻痕 3），以累积数十万套的销量，而百度刻痕贴吧也已经拥有接近 3 万的关注者，将近 50 万的刻痕玩家讨论发帖量。接下来我们就向大家介绍一下刻痕系列的最新几部作品，希望更多人能够接触并喜欢上我们的作品。

『刻痕 III』（国内刻痕系列第三作，国际刻痕系列第一作）

【完整名称】『刻痕 III –The Innocent Luna:Eclipsed SinnerS』
【英文名称】Notch 3rd – The Innocent Luna:Eclipsed SinnerS
【系列名称】Notch / Incision Series
【制作 / 著作】蓝天使制作组 /Angels Blue Digital Entertainment.
【包含元素】R15/ 恐怖 / 推理 / 悬疑 / 猎奇 / 幻想 / 黑色歌谣 / 哥特萝莉
【游戏语言】简体中文（含部分英文及日语内容）、繁体中文、英文
【发行时间】2009 年前篇，2011 年后篇，2015 年全球发售

作品介绍

『刻痕 3』是由中国大陆原创游戏开发团体 – 蓝天使制作组制作的原创游戏作品，本作为『刻痕』系列的在国内第三作，国际上的第一作，『刻痕 3』的世界背景和故事为独立成章的崭新设定，和『刻痕』前两作并无太大关联，但虽然没有关联，刻痕系列的一些核心的灵魂元素依然在新作中得到了保留和继承，刻痕系列始终以人性和善恶、爱与恨为主题，以完全原创的感人至深的故事，让无数玩家感动落泪。而『刻痕 3』在故事深度和内涵方面，也有了大量的理念创新和更为深刻的内涵挖掘。

作为一款 GALGAME，本作的特色为庞大的故事架构以及特色分支选项系统，除了讲述人性、善恶和爱恨的超现实故事以外，本作还有多达十几种结局，需要玩家通过分支选项来逐一攻略达成，而分支选项不但会影响游戏结局，甚至还可以改变中途的游戏进程，导致故事实时发生改变，而各个结局之间还会产生相互影响的协同作用。作为刻痕系列里制作规模最庞大的一作，本作用超过 60 张的精美插画 CG，将近 60 首的全原创配乐，以及 7 首人声歌曲，100 万字的剧本和全程动态演出来为大家呈现一场诚意和良心满满的视听盛宴。

故事介绍：（前篇）

一个被抛弃的小镇，被世人遗忘的记忆之城。
突然出现的连续不断的杀人事件破坏了小镇安宁祥和的表象，
尘封的记忆因为夏日的连续惨剧而被再次唤醒。

不断彷徨于虚幻与真实之间，
一次次的见证着一切的毁灭与新生……并以此逃避着崩坏的日常……
当猛然惊醒之时，才发现最爱之人已经永远离自己而去。

在被禁闭的时间流线之上，
罪恶的灵魂究竟会走向何方?

现世的记忆，究竟是真实，还是虚伪?
灵魂的恸哭，究竟是在呼唤着谁的生命?

真实的梦境，腐朽的深渊……
盛开在罪恶之下的花朵，名为救赎。



故事介绍：（后篇）

当沉睡的记忆，再次苏醒的时刻，
当紧闭的记忆之锁，再次被打开的时刻，
现世中的我们，又会变成什么样子？

在那沉睡的黑暗与殷红的鲜血之中，
我依然在努力追寻着，你曾经存在过的痕迹……
当最深爱的你再次苏醒之时，
背负着无法被饶恕的罪恶的我，
究竟会得到怎样的救赎？

现世的沉沦，阻挡不了前往那虚伪乐园的脚步。
在那无限绝望的黑暗世界之中，
再次相遇的我们，又要面临怎样的结局？

何为善？何为恶？
何为爱？何为恨？
在真实之扉开启的那一刻，你的世界，已然成为我梦中的倒影……

一直在向往着那片永不褪色的蔚蓝天空的你，
此时此刻，是否依然在欢笑？
当苦苦追寻着你的痕迹的我，再度牵起你的手时，
我已然知晓……无论发生什么，都绝对不能再次放开…………

只需要一点点，寻找光芒的勇气，
只需要一点点，冲破黑暗，去到达那片蔚蓝天空的勇气…………

人物介绍



水季瞳

通过偶然的机缘与主角结识的女孩，外表看起来像是镇上一户大家族的女仆。性格单纯，对人缺少防备之心，但在照顾别人的时候也表现出端庄稳重的一面。常常担心自己的行为是否会给别人带来麻烦。

里

深月家族的女仆，从小被身边外的所有人以异于常人的方式对待，她自己也曾不把自己当作人类，但是其自身，也仅仅只是一个人类而已。她的一生和身世始终被某个人玩弄和利用着，但是直到最后，这个女孩面对那个人的背叛，依然对其无比的痴情。



夜末宫咲

主角悠人在森林里面偶然拯救的少女，性格强势，傲娇。偶尔也会对主角表现出一点点的关心。她所知晓的关于小镇的各种事情也给了主角巨大的帮助。

里

被小恶魔追杀的女孩，在现世以外的世界有着不为人知的过往，在最终被小恶魔杀死并传送到异世界之后，她被小恶魔亲切的称呼为‘姐姐’，但是她自己却不再有任何的记忆，对一切事情都一无所知。



七海汐

在小镇里和主角一起长大的少女，性格温柔内向。喜欢植物，因此常去小镇旁的森林中游玩。不善言辞的她并没有多少朋友却喜欢和主角在一起。

里

主角视点所发生的一切故事的本源，因为她被杀害导致主角卷入了一系列的事件，而其本人也被永久的封闭在由罪恶构建出的闭锁空间之中，承受着无尽的拷问与折磨。





鸮羽美伽

外表看起来只是个十二、三岁左右的小女孩，她的真实身份未知，是一个可以贯穿真实与虚伪世界的少女。

里

其真实身份为本应存在于另一个世界的恶魔，不知何故的来到了这个世界之中。一直在寻找自己在另一个世界中所珍爱的姐姐。



水无月玲亜

与鸮羽 美砂认识很久的少女，但两人之间似乎关系一直很不好，经常有各种争斗发生。她在音央最需要的时候拯救并帮助了他，并且与其订立了契约。

里

同样为本应存在于另一个世界的恶魔，被召唤出来后因为能力未觉醒而被抛弃，成为自由之身。因为年幼时受尽人类欺凌，所以对大部分人类都没有任何好感，只有一个人例外。



境璃夏

自从小镇的杀人事件发生时就开始跟踪整个事件，没有言语能力的少女。虽然看起来娇小但是力量却很大，关于本人的一切信息都是谜。

里

时音家族的少女，善良可怜的存在。由于家族的原因不能和自己深爱的人在一起，而且双手也曾沾满了对方的鲜血。但是这个女孩本性善良衷情，即使是自己喜欢的人憎恨、凌辱、折磨，也依然不离不弃的爱着对方。

朱鹭亜伽

被长期囚禁在阴暗房间的少女，似乎是一个不可思议的女孩。其本人大概也是因此而受到了囚禁她的人的要挟，少女的身份及其他信息不明。

里

真实身份为守护着小镇的神明，几百年前被时音家的魔术师所召唤，基于人类肉体为媒介而显身。也是因为被召唤的代价，她丧失了除了不老不死之身外的所有能力。



绯色的记忆之痕（国内刻痕系列第四作，国际刻痕系列第二作）

【完整名称】刻痕－前传 I 绯色的记忆之痕
【系列名称】Notch / Incision Series
【制作团体】蓝天使制作组 /Angels Blue Digital Entertainment.
【年龄限制】R15（未满 15 岁【中学生以下】不可鉴赏）
【故事类型】现实系社会 / 校园纯爱 ADV
【游戏特色】现实系、纯爱、虐心、教育问题、熊孩子、天朝特色
【故事篇幅】中长篇剧本（字数约 50 万字）
【结局数量】四种结局（真实结局、普通结局、坏结局）+DLC 诗涵线结局
【发行时间】2014 年国内发售，2017 年全球发售

【游戏特点】

× 天朝第一款以教育问题和熊孩子作为主题的 GALGAME。
× 天朝第一款以时下流行的微博、官二代等为特色展开剧情的 GALGAME。
× 天朝第一款加入了人气伪娘角色‘世羽’的 GALGAME。

作品介绍

『刻痕－前传 绯色的记忆之痕』是刻痕系列五周年官方纪念性质的作品，同时也是刻痕系列的第一部外传作品。本作的实际制作由中国和日本作者共同合作协力完成，除了参与本作背景和音乐部分的日本友人之外，日本人气角色‘世羽’的原作者えるぼ（erubo）也在本作的制作成员名单中出现。本作中除了来自『刻痕 1』的小绯，『刻痕 2』的凌月和玄云等人气角色之外，也有众多的原创新人物登场。日本人气原创角色‘世羽 / ヨハネ（Yohane）’也在本作中作为客串角色正式登场。

本作正式发布后，除了获得国内玩家的好评和赞誉外，日本人气角色世羽原作者えるぼ（erubo）看到完成版的游戏之后，也给予了本作极高的好评与赞扬。

『绯色的记忆之痕』除了 PC 版外，还有手机平台版本以及 TV 版，目前 TV 版已强势登录国内各大主流电视平台，以及国内的广播电视节目收转传送服务商平台、电视应用市场、云游戏平台等，此举开创了国产单机游戏的先河，现在大家在歌华有线上就能玩到『绯色的记忆之痕』。

『绯色的记忆之痕』其实是刻痕系列里最为贴近现实的一作，本作故事讲述了教育问题、熊孩子、并探讨了未成年人保护法以及相关的一些法律问题，在反思国内教育体制存在的问题的同时，也首次在游戏中提出了用未成年人保护法来保护杀人放火屡教不改却可以因为年龄小免去刑事责任的熊孩子是否合理的问题，至于这个问题的答案相信大家心中必定也都有自己的判断，本作的故事架构基于现实世界，比起前作『刻痕 3』要更加贴近现实的讲述了人性的光辉与阴暗、以及当下社会中的存在的矛盾与人心冲突、以及社会舆论所能产生的影响力等深层次的问题。如果你恰巧是喜欢现实系故事的玩家，那本作是你不可错过的一作。『绯色的记忆之痕』里包含超过 50 张的精美 CG，60 首配乐，5 首人声歌曲，将近 50 万字的剧本与特色动态演出。

绯色的记忆之痕
The Cardinal Memory Notch

正式版故事介绍

原本过着平静生活的小绯，因为一次意外情况，
和同学一起发现了一具死亡很久的尸体。
被卷入一场杀人案件的她，周围的一切都发生了改变。
死亡者是她的亲妹妹，这也导致她原本平静的日常生活被彻底颠覆。
错综迷离的疑案，人性与爱恨的纠葛。
以及无论一切如何改变，都至死不渝的情感。
而最终的真相，究竟是救赎，还是绝望？
这一次，作为刻痕第一系列故事的完结篇，那深刻动人的爱情、亲情、友情，以及人性与善恶，将再一次在本作中淋漓尽致的展现。

体验版故事介绍

无数次呼喊着你的名字，依稀还记得你哭泣着离开的身影……
直到眼泪流干，直到内心破碎……
太多不舍，太多依恋，
就这样化为永恒……
永远的永远，究竟为何物？
时间可以冲淡杯里的咖啡，却永远无法削平凹凸的记忆轮廓……
若有来世，我愿陪你重踏这人世间的红尘烟雨……

刻痕－零（现在正在制作中的刻痕系列正统新作）

【完整名称】刻痕－零
【系列名称】Notch / Incision Series
【制作团体】蓝天使制作组 /Angels Blue Digital Entertainment.
【年龄限制】R15（未满 15 岁【中学生以下】不可鉴赏）
【故事类型】真－恐怖悬疑文字冒险 ADV
【发行时间】未定



作品介绍

×刻痕系列全新概念的一作，故事风格会和以往完全不同，剧本类型为真・恐怖悬疑ADV，在本作中我们也将完全发挥写恐怖故事的实力，给大家带来一部全程高能恐怖刺激的精彩故事剧本。

×丰富的游戏乐趣，『刻痕2』中的‘限时选择’系统回归本作，在本作的游戏过程中，即便是选择分支也能让你体会到紧张刺激的绝妙体验。

×美术及制作水准的大幅提升，追求极致与完美的视觉听觉享受。

×影视圈专业制作人加盟本作制作，来自台湾与内地的强力音乐制作人打造影视剧级别的天籁歌曲旋律。

×游戏内动态演出技术大幅革新，画质及演出效果完全进化，极致的视听盛宴。



人物介绍

刻痕-零 赤坂雅也（主角）

赤坂絵梨沙的哥哥，大学一年级在读，

由于父母在外地工作，所以雅也平时和妹妹絵梨沙两个人一起生活。

平时整天宅在家中沉迷于游戏，经常翘掉大学课程。

对各种怪异的现象和灵异的新闻事件怀有强烈的好奇心。

在妹妹遭遇到灵异事件的时候，

作为哥哥的赤坂雅也会温柔的关心照顾妹妹。

为了满足自己的好奇心和帮助妹妹对抗及破解灵异事件，

平时也热衷于从网络上搜寻各种灵异事件有关的资料。





故事介绍

【兄妹原本平静安稳的生活，被来自外地工作父母的一个神秘电话给彻底打破】

赤坂兄妹父母最好的挚友在一次严重的意外事故中身亡，只留下了他们唯一的女儿一人。

而他们在死亡前曾经留下神秘的讯号，并将女儿托付给了赤坂兄妹父母照顾，并在赤坂兄妹家中留下了给女儿的神秘遗物，

而这一切的事情，究竟只是巧合，还是早已注定？难道他们早已提前预知了自己的死亡？

【与童年最好的玩伴再次重逢，却是在无尽的阴霾与恐惧之中】

雅也与童年最好的玩伴椎名和纱再次重逢，却是在她丧失双亲的无尽悲痛与恐惧之中……

而且让赤坂雅也不曾想到的是，这一次简单的重逢，却是将他的所有平静生活甚至是整个世界彻底颠覆的一切开端。

【连续发生的诡异恐怖灵异事件，逐渐让赤坂兄妹的生活变得彻底疯狂与支离破碎】

诡异事件不断的发生，赤坂兄妹也接连遭遇到了极其诡异的恐怖灵异事件，

而妹妹絵梨沙脆弱的身心也一次次的被极其恐怖的灵异事件重创，

原本赤坂兄妹的平静生活，逐渐变得恐怖、疯狂以及支离破碎。

亲眼所见究竟能否得到真相，灵异事件究竟是否真正存在？

这一次你将通过『刻痕－零』的真正恐怖与全程高能的故事，来揭开所有的真相。▲




LIFE IS FANTASY
77gl's illustration collection
淘宝店铺链接
鸦小铺
正經同人2017春季首發新刊
人氣作者77gl老師C91新刊插畫作品集
收錄老師Re:0、SAO、LoveLive Sunshine題材的近期作品
所有作品以幻想為中心來對角色進行重繪
獻上一段奇異美妙的幻想之旅
2017 七穗電子 / 正経同人

鏡水澄音

作品名称：镜水澄音
作品性质：东方同人音乐CD
原作：东方project
编曲：魂纸
画师：六仔

官方微博

官方淘宝店

Static World

Static World

大家好，这里是Static World。不知不觉已经五岁啦，感谢大家一直以来的支持，没有你们的声援，我们也不会如此坚持。

从社团建立之初，到五年后的今天，我们专注于民族乐和氛围音乐所带来自然之音，希望，并试图创造一个回荡着独特音镜的静止世界。

声音是瞬间，不论是过去的，未来的，进行时的，长久的，短暂的，仿佛蔓延无止境的，和刹那的，希望你也能迈入我们的世界，与我们分享被触动的一刻。

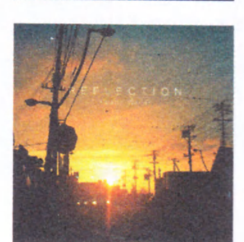
其他作品

梦忆灵音 01
蜃-mirage- 02
Meditation EP 03
Reflection 04









二次元狂热 100期 特别版即将上市!

精装外封包装
极具收藏价值
10年回顾 展望未来
100期纪念大特辑



注:“《二次元狂热》总第100期”将正常出版,与“《二次元狂热》100期特别版”并无任何重复内容,请放心购买。

当年在创刊号上,我详细解释了何为“二次元”,生怕有人不理解这个来自日本的词代表的涵义;而100期的当下,“二次元”一词已无需再作说明,市场上炙手可热的是二次元的概念,一片欣欣向荣。100期对所有人而言都不是一件轻松的事情,“不忘初心”,希望这句话可以传达到所有人心中,也包括正在看这段文字的你——

这是最坏的时代,但这也是最好的时代。

——JEDJ



二次元狂热
100
微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：2dmacg@sina.com
封底故事
『景・遺失されず幻想郷』
光盘
定价 25
非卖品